

Nur für Club Nintendo Mitglieder
kostenlos gegen Coupon

Nintendo

Wario Land

Jetzt kommt Wario!

Jahrgang 6
Ausgabe 3
Juni 1994



Secret of Mana

Die Rollenspiel-Sensation
für das Super Nintendo

Und...

...großes Tips & Tricks Special,
heiße Hintergrund News, Mega Man X Poster





26

Der Action-Knaller „Super Metroid“



44

Diesmal nicht Mario, sondern „Wario Land“



6

Mystik und Magie in „Secret of Mana“



36

Heiße News: Der Super Game Boy



3/94

Super Nintendo

Secret of Mana	6
Mega Man X	14
Pac-Attack	20
Plok	22
Super Metroid	26

NES

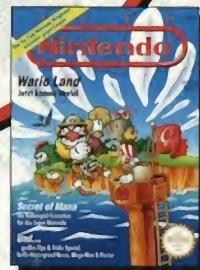
Klassiker:	
The Legend of Zelda/	
The Adventure of Link ..	58
Kirby's Adventure	62
Donkey Kong	66

Game Boy

Wario Land	44
Kirby's Pinball Land	52

CN-Special

News	3
Mailbox	4
Lexikon	34
Special:	
Super Game Boy	36
Poster	38
System Charts	40
Game Talk:	
Super Metroid	42
Neu: Kirby-Comic	54
Trick Zone	68
Rätsel/Impressum	74



N • E • W • S

Verzögerungen soll es ab sofort nicht mehr geben, verspricht der Nintendo Reparatur-Service. Was könnt Ihr dazu beitragen, damit Ihr möglichst schnell wieder Eure Videospiele genießen könnt, wenn mal etwas defekt ist? Der schnellste Weg führt direkt zu Nintendo, genauer gesagt zum Nintendo Reparatur-Service. Schickt das Gerät oder das defekte Spiel per Post an Nintendo of Europe GmbH, Stichwort: Reparatur, Babenhäuser Straße 50, 63762 Großostheim. Vergesst auf keinen Fall Euren Absender sowie den Kauf- oder Garantiebeleg und schreibt auch einen kurzen Brief dazu, in dem Ihr erklärt, wie und wann der Defekt aufgetreten ist. Schon setzen sich die Nintendo-Spezialisten mit besonders entwickelten Prüfgeräten daran, den Fehler zu suchen und zu beheben. Innerhalb von drei bis vier Tagen geht das reparierte Gerät oder Spiel mit neuer halbjähriger Garantie wieder zurück an Eure Adresse. Handelt es sich um einen defekten Game Boy geht es besonders schnell, denn Ihr erhaltet bereits einen Tag nach Posteingang einen Ersatz-Game Boy. Jedes Teil, das durch den Nintendo Reparatur-Service gegangen ist, wurde einem 24 Stunden-Dauertest ausgesetzt, damit sicher gestellt ist, daß Ihr wieder ungetrübten Spielspaß habt. Dieser Service ist schneller als die Videospiel-Feuerwehr!

Hallo Club Nintendo Leser,

...die ganze Redaktion ist begeistert! Alle sitzen vor den TV-Geräten und starren gebannt auf den Bildschirm. Der Grund? Der Super Game Boy! Mit dieser genialen Hardware können Game Boy Fans Spiele für dieses System in Farbe und vergrößert spielen. Darüber hinaus öffnet der Super Game Boy für Super Nintendo Spieler die Tür zu einer neuen Videospiele-Welt. Denn mit ihm können Game Boy Spiele auf dem Super Nintendo abgespielt werden. "Now you can have it all"! Mehr Infos zum Super Game Boy findet Ihr in dieser Ausgabe und in den nächsten Club Nintendo Magazinen. Viel Spaß beim Spielen.

Euer Ron Lakos

MAILBOX

Super Mario Party

An meinem neunten Geburtstag haben wir eine Super Mario Party gefeiert, wie Ihr auf dem Bild sehen könnt. Viele Grüße

Sebastian Weikert, Heddeshem



Vielen Dank für Dein Photo und nochträglich noch herzlichen Glückwunsch zu Deinem neunten Geburtstag. Vielleicht dient Deine Super Mario Party vielen Leuten als Anregung.

JOKE BOX

Hier ist sie wieder, die einzigartige, einmalige, unglaubliche Nintendo Joke Box. Auch diesmal erreichten uns wieder Unmengen von witzigen Zuschriften, bei denen uns die Wahl sehr, sehr schwer fiel. Wir hoffen, Ihr seid auch weiterhin dabei!

POSTKARTEN bitte an den CLUB NINTENDO, Stichwort „JOKE BOX“, Postfach 15 01, 63760 Großostheim. Der jeweils beste Witz wird veröffentlicht.

Diesmal kommt der „Joke Box Hero“ aus Brunsbüttel und heißt Sven Dutz. Besten Dank an Dich und viele Grüße nach Brunsbüttel. Hier der Witz des Monats:

Erwin zu seiner Mutter: „Keiner in der Schule mag mich! Die Lehrer nicht, die Schüler nicht und der Hausmeister auch nicht. Ich will da nie wieder hin!“ Daraufhin die Mutter: „Du mußt aber, Du bist doch der Rektor!“

oder Metroid-Comic abdrucken? Ich glaube, ein wenig Abwechslung hätte der Sache nicht schlecht.

Frank Fischer, Kronberg

Als ob wir es geahnt hätten, Frank. Genau die beiden Punkte, die Du kritisiert, wirst Du in der Ausgabe, die gerade vor Dir liegt, verändert sehen. Wir hoffen natürlich, Euch gefallen die Veränderungen im Heft. Schreibt uns doch einmal, wie Euch zum Beispiel der neue Kirby-Comic gefällt.

Nach einer Zeit war das Gerät samt Spiel fertig. Das Basteln machte mir so viel Spaß, daß gleich noch ein etwas größeres NES, ein Super Nintendo und ein Game Boy dazukamen. Ich habe Euch ein Foto beigelegt.

Alexander Stroh, Paderborn



Plus- und Minus-punkte

Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu Eurem neuen Magazin. Neu deshalb, weil sich ja seit Jahresbeginn einiges geändert hat. Angefangen beim Inhaltsverzeichnis über die Rätselseite bis hin zu den Club News sieht jetzt alles viel besser aus als vorher. Am allerbesten gefällt mir jedoch die neue Leserbriefseite mit ihren tollen Rubriken. Besonders die Joke Box ist der totale Hit. Doch natürlich will ich auch ein wenig negative Kritik loswerden. Diese bezieht sich hauptsächlich auf zwei Punkte. Zum einen finde ich, daß die System Charts Seite farblich nicht mehr ins Heft paßt, zum anderen muß ich leider sagen, daß der Mario Comic langsam langweilig wird. Könntet Ihr nicht einmal einen Link-

Konsolen aus Papier

Papier

Ich heiße Alex, bin 12 und finde Eure Zeitschrift einfach super. Ich renne alle zwei Monate zum Kaufhaus und hole mir mein Club-Magazin. Ein ganz großes Lob an Euch. Die Zeitschrift wird immer besser.

An einem regnerischen Tag, mir war sehr langweilig, hatte ich leider Gottes Verbot, Nintendo zu spielen, weil ich vorher sehr lange daran saß. Ich setzte mich an meinen Tisch und versuchte, ein NES aus Papier herzustellen.

Du scheinst ja wirklich ein großer Fan von Nintendo zu sein, kaum hast Du keine Möglichkeit, Nintendo zu spielen, bastelst Du Konsolen aus Papier. Alle Achtung, sehr gute Arbeit. Hoffentlich träumst Du nichts nicht noch von Nintendo.

Videospiel-Senior

Wahrscheinlich werden Sie sich über mein Schreiben ein wenig verwundert zeigen, denn ich bin ein 74jähriger Senior und trotz-

dem ein großer Nintendo-Freund. Ich residiere in einem Seniorenheim in Frankfurt und veranstalte ab und an ein F-Zero-Wettrennen mit anderen Senioren. Besonders die weiblichen Mitbewohner unseres Hauses sind am talentiertesten bei diesem Rennspiel. Eine Dame, Jahrgang 1907, hält bei uns den Rekord und fegt alle von der Piste. Da müssen wir alten Herren ganz schön tief durchatmen. Ihr Magazin gefällt uns sehr, nicht zuletzt ob der fehlenden Reklame. Wir finden es auch lobenswert, daß die jüngere Generation außer der Bongo-Bongo-Musik so schöne Hobbies wie Videospiele hat. Das verbindet Jung und Alt. Weiter sol Mit hochachtungsvollem Gruß aus Goethes Geburtsstadt –

Rudi Schmerbeck, Frankfurt

Sehr geehrter Herr Schmerbeck! Vielen Dank für Ihren Brief, über den wir natürlich sehr erstaunt waren, denn es kommt sicher nicht alle Tage vor, daß uns ein Nintendo-Fan ihres Alters schreibt, aber warum auch nicht, denn für die Spiele gibt es keine Altersbegrenzung. Deshalb wünscht Ihnen das gesamte Nintendo Team auch weiterhin viel Spaß beim Spielen.

QUESTION MARK

Frage:

Was passiert mit den Leserbriefen, die Ihr bereits beantwortet habt?

(Dennis Schuenemann, Burgdorf)

Antwort:

Die Briefe werden sortiert und dann alphabetisch und nach Eingangsdatum archiviert. So kann die Korrespondenz immer feststellen, ab jemand zum ersten Mal schreibt oder bereits zum wiederholten Mal.

Frage:

Was essen die Redakteure am liebsten?

(Boris Assmann, Königstein)

Antwort:

Natürlich ändern sich die Geschmäcker hin und wieder, zur Zeit sieht es jedoch wie folgt aus:

Andreas: Fruchtquark und Salat
Claude: Rigatoni mit sehr

Antwort:

Am besten durch den Eingangl

Frage:

Warum druckt Ihr keine High Scores mehr ab?

(Jeder zweite Leser)

Antwort:

Aufgrund der Tatsache, daß immer mehr Spieler sogenannte Schummel-Module besitzen und auch einsetzen, läßt sich leider nicht feststellen, welcher Score echt ist und welcher durch Hilfsmittel entstanden ist.

Frage:

Wann hat Nintendo Geburtstag, wie alt ist das Unternehmen?

(Marco Segebrecht, Rathenow)

Antwort:

Dieses Jahr feiert Nintendo sein 105jähriges Jubiläum, die Firma wurde im Jahre 1889 gegründet.

GALERIE



Marco Grochowiak, Gronau



Daniel Dreer, Ingolstadt



Udo Hörtel, Großenhain



Stephanie Sigel, Baar-Ebenhausen



René Tegt, Leopoldshöhe

Wahre Kunst!

Ich habe einen Yoshi aus Ton geföpft und wollte Euch das Foto schicken, aber wie das so ist, vermehren sich Yosis unheimlich schnell und so ist jetzt auch noch ein Yoshi aus Pappe dazugekommen. Jetzt habt Ihr die Qual der Wahl, denn ich habe Euch beide Fotos geschickt. Ein Foto mit dem geföpften Yoshi und ein Foto mit dem Yoshi aus Pappe.

Melissa Schwanke, Leopoldshöhe

Vielen Dank für Deine Fotos und Deinen Brief, Melissa. Wie Du siehst, haben wir uns für den Papp-Yoshi entschieden, wobei der Ton-Yoshi auch auf dem Bild zu sehen ist. Wir hoffen, Du beeindruckst uns bald wieder mit einem Yoshi...

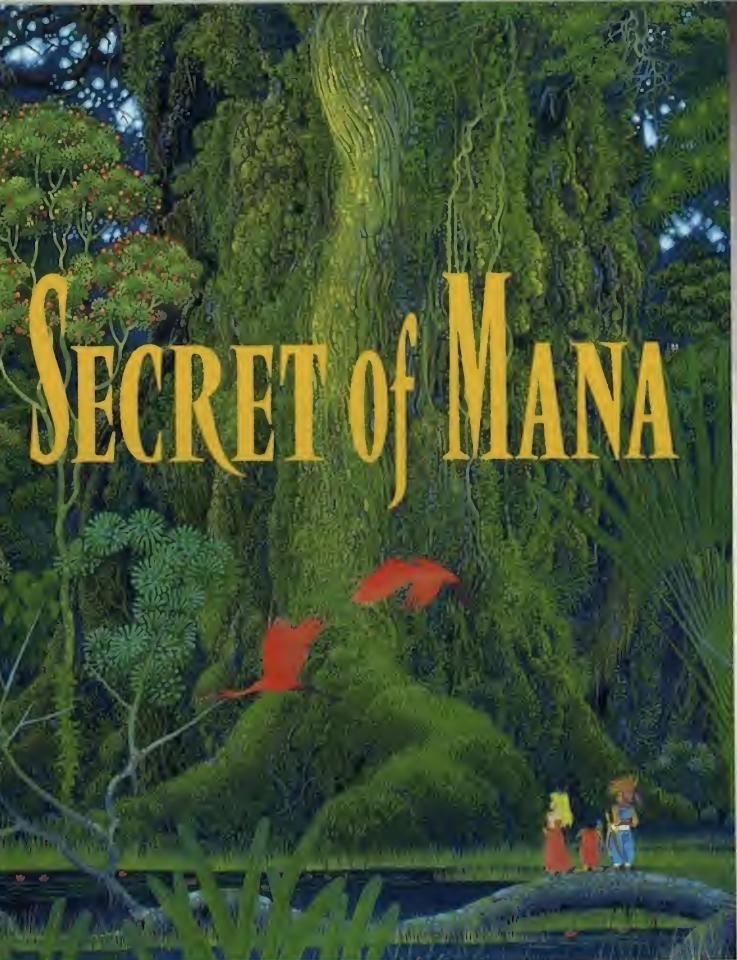


Foto des Monats

Wow, diesmal war die Auswahl zum Foto des Monats wieder etwas größer. Wir hoffen, daß Ihr uns auch weiterhin witzige Fotos, Schnappschüsse und ähnliches schickt. Das lustigste Foto in diesem Monat stammt von Ricarda Pehl aus Bielefeld, die wohl gerade den Schminkkasten ihrer Mutter ausprobiert hat und nun für die Mini-Playback-Show trainiert.



Briefe an:
Club Nintendo
– Leserbriefe –
Postfach 1501
63760 Großostheim



SECRET of MANA

ZELDA- HAFTE MÄRCHEN- WELT

Wenn es um Action-Adventures geht, führte bisher kein Weg an einem Spiel aus der erfolgreichen ZELDA-Serie vorbei. Doch die Zeiten ändern sich, und neue Abenteuerhelden versuchen Link vom Thron zu stoßen ... Nach dem Riesenerfolg des Game Boy-Moduls MYSTIC QUEST versucht sich der japanische Rollenspiel-Hersteller Square ein zweites Mal erfolgreich an einem Action-Adventure, diesmal für das Super Nintendo Entertainment System. SECRET OF MANA begeistert schon seit Wochen amerikanische und japanische Videospieler und wird demnächst auch hierzulande in einer vollständig eingedeutschten Version erscheinen. (cm)

DAS GEHEIMNIS DER MANA ENERGIE

Die Geschichte von SECRET OF MANA spielt in einer Welt, die mit unserer viel Ähnlichkeit hat, aber doch ganz anders ist. Neben Menschen, Tieren und Pflanzen gibt es vieles in dieser Welt, das wir nur aus Märchenbüchern kennen. Fantastische Wesen, sprechende Tiere, fliegende Drachen, bösartige Monster, Hexen, Zauberer,



Feen und vieles mehr. Das Zentrum dieser zauberhaften Wunderwelt ist der Mana Baum, der alle Lebewesen mit magischer Energie versorgt. Frieden und Harmonie

herrschen in der Welt von SECRET OF MANA ... Doch eines Tages ziehen unheilvolle Wolken über das Paradies, eine uralte Prophezeiung scheint sich zu erfüllen. Dunkle



Mächte bedrohen den Mana Baum und entziehen ihm seine Energie. Zur gleichen Zeit entdeckt ein junger Mann ein Schwert, das in einem Stein steckt. Er zieht es heraus und spürt plötzlich, wie eine fremde Kraft seinen Körper durchfließt. Er hält das Mana Schwert in den Händen, er ist der Mana Held.

ACHT ZITÄTEN FÜR EIN SUPERSPIEL

Mit SECRET OF MANA ist Square ein wundervolles Spiel gelungen, das ganz sicher zu einem der Highlights in diesem Jahr werden wird, zumal in der nahen Zukunft kein vergleichbares Spiel erscheinen wird. Will man SECRET OF MANA irgendeiner Spielegattung zuordnen, bekommt man Probleme, da das Spiel eine neuartige Mischung aus Action-Adventure (ZELDA, STARTROPICS) und Rollenspiel (MYSTIC

QUEST, LEGEND, MIGHT & MAGIC) ist. Die farbenfrohe Grafik, der esoterische Soundtrack, die geniale Steuerung und nicht zuletzt die kniffligen Rätsel garantieren wochenlangen Spielspaß. Die Programmierer geben als Spieldauer für einen durchschnittlichen Spieler achtzig (!) Stunden an.

1 Das zweite Rollenspiel

Nach dem 4-MBit Einsteiger-Rollenspiel MYSTIC QUEST



LEGEND geht es nun ans Ein-gemachte. 16-MBit-Power.



3 3-Spieler-Action

Spilt Ihr SECRET OF MANA alleine, steuert der Computer alle anderen Figuren automatisch. Mit einem 5-Spieler-Adapter könnt Ihr aber auch zu dritt spielen, was riesengroßen Spaß macht.



5 Die 16-MBit Dimension

Die 16-MBit machen SECRET OF MANA zu einem der um-



fangreichsten Rollenspiele, die es derzeit gibt.

7 Waffen & Zaubersprüche

SECRET OF MANA bietet eine seltene Vielfalt an Waf-



fen und Zaubersprüchen! Das gab es noch nie!



2 Deutscher Screenshot

Da der deutsche Bildschirmscreenshot zur Zeit noch in Arbeit ist, können wir Euch auf den folgenden Seiten nur Screenshots von der amerikanischen Version zeigen. Auch die Namen der Hauptdarsteller, Gegner, Waffen, Zaubersprüche und Orte, die wir in

unserem Bericht verwenden, sind nur die vorläufigen Namen. Warum das Erscheinen von deutschsprachigen Spielen immer etwas länger dauert, haben wir ja schon in früheren Club Nintendo-Ausgaben erklärt.

4 Augen- und Ohrenschmaus

Die fantastischen Musikstücke und die Grafik lassen

Euch schnell vergessen, daß dies „nur“ ein Videospiel ist.



6 Innovative Menüs

Für die Bedienung des Spieles haben die Programmier-



er von Square die komfor-tablen Ring-Menüs erfunden.

8 Wochenlanger Spaß

Wem MYSTIC QUEST LEGEND zu leicht war, der kann sich freuen, denn selbst absolute Profis können SECRET OF MANA nicht an einem Tag lösen. Zum Glück wird das Spiel mit Spielerberater erscheinen.



WELT VOLLER ZAUBER



1 Der Elfenteich

Nachdem Ihr aus dem Quelldorf verbannt worden seid, besucht Ihr Luke im Wasserpalast. Sie schickt Euch zum Elfenteich, wo sich der Eingang zur Zwerghöhle befindet. Auch später müsst Ihr immer wieder mal zum Elfenteich gehen, da Ihr von hier aus die wichtigsten Orte auf dem Festland erreichen könnt.



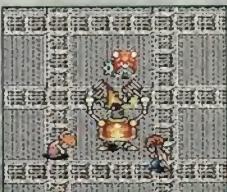
2 Nord- und Südstadt

Das Hauptquartier der Rebellen, die im Untergrund gegen das dunkle Imperium kämpfen, befindet sich irgendwo zwischen der Nord- und der Südstadt. Auch gibt es hier gute Geschäfte, in denen Ihr besondere Waffen und Ausrüstungsgegenstände kaufen könnt. Ein Besuch in dieser Gegend lohnt sich also!



3 Die Dracheninsel

Die Legende erzählt von einem versunkenen Kontinent, der großen Dracheninsel. Sie liegt seit Jahrhunderten unter Wasser und wird an dem Tag auftauchen, an dem das Imperium im Besitz aller magischen Mana Samen ist. Irgendwo auf dieser Insel könnt Ihr auch den gefährlichen Mana Drachen finden.



4 Die Mana Insel

Das magische Zentrum der Welt von SECRET OF MANA ist die Mana Insel, ein erloschener Vulkan, der ständig unter einer dichten Nebeldecke begraben liegt. In diesem tropischen Klima wächst der Mana Baum, mit dem es eine ganz besondere Be- wandtnis hat, von der Ihr aber erst viel später im Spiel erfahrt.



SONDERANGEBOT

Auf Eurer Reise durch die Welt von SECRET OF MANA werdet Ihr immer wieder auf Niko treffen, der Euch nützliche Dinge verkaufen möchte. Aber Vorsicht, Niko gehört nicht ohne Grund zur Gattung der Wucherkater...

Bonbon

Der Bonbon füllt einen kleinen Teil der verlorenen Lebensenergie wieder auf.

Schokolade

Die Schokolade füllt einen großen Teil der verlorenen Lebensenergie wieder auf.

Walnuss

Sie gibt der Prinzessin oder dem Kobold-Mädchen die Magiepunkte zurück.

Lebenswasser

Falls eine Eurer Kameradinnen stirbt, kann sie damit wiederbelebt werden.

EURE KAMERADEN

SECRET OF MANA wäre kein Rollenspiel, wenn Ihr nicht die Möglichkeit hättet, verschiedene „Rollen“ zu übernehmen. Zwei Kameradinnen gesellen sich im Verlauf des Abenteuers zu Euch, Ihr könnt jede beliebige Figur selbst steuern. Zusammen ergibt das eine „Party“ von drei Personen.

Das Mädchen

Die (noch) namenlose Prinzessin aus Pandoria beherrscht mächtige Zaubersprüche.

Die Koboldin

Das Kobold-Mädchen aus dem Zwergendorf ist eine gute Kämpferin und noch bessere Zauberin.

Der Fliegende Drache

König Pfliegerling aus dem Trüffeldorf hat ein ganz besonderes Geschenk für Euch, Flammie, den fliegenden Mana Drachen. Auf Flammies Rücken werdet Ihr die ganze Welt von SECRET OF MANA erkunden können, geheimnisvolle Inseln erreichen und die fliegende Mana Festung erobern. Flammie lässt sich an fast jeder Stelle im Spiel mit einer speziellen Blechtröhre rufen.

8 CLUB NINTENDO

CLUB NINTENDO 9

Waffen

Selten gab es ein so reichhaltiges Angebot an verschiedenen Waffen in einem Rollenspiel. Aus Platzgründen stellen wir hier nur einige der 72 Waffen vor, die man im Spiel bekommen kann.



SCHWERT

Das typische, mystische Schwert steckt meist in einem Stein fest und läßt sich nur von einem typischen, unbedarften Helden herausziehen. Die Anfangsszene von SECRET OF MANA macht da keine Ausnahme.



JUWELENSCHWERT

Eines der stärksten Schwerter ist das Juwelenschwert, das der Held aber erst sehr spät im Spiel erhalten kann. Das Juwelenschwert erhöht auf magische Weise die Angriffskraft des Benutzers um zwei Punkte.



STEINAXT

Die Steinaxt eignet sich nicht nur zum Weghauen von Hindernissen, sondern auch zum Umhauen von bestimmten Gegnern. Pflanzen und Fische sind besonders anfällig gegen Schläge mit der Steinaxt.



DÄMONENFLEGEL

Der Dämonenflegel gehört zur Gattung der Peitschen und ist besonders effektiv gegen Dämonen und Untote. Leider begegnet Ihr im Spiel oft solch unappetitlichen Kreaturen, die mit dem Flegel leicht zu besiegen sind.



ZAPPLERKLAUE

Der Kampfhandschuh mit dem etwas ungewöhnlichen Namen hat eine besondere Fähigkeit. Streift Ihr mit der Klaue einen Gegner, fällt dieser sofort in einen tiefen Schlaf. Nun könnt Ihr die Flucht ergreifen.



ZENTAURENLANZE

Zentauren sind sehr intelligente Wesen, die ihre Gegner oftmals mit schwierigen Rätseln verwirren und den Zustand der Verwirrung zur Vernichtung nutzen. Gleiches könnt Ihr mit dieser speziellen Lanze tun.



ELFENHARPUANE

Die Elfenharpune ist mehr, als nur eine Waffe. Jeder Schlag mit dieser Waffe erhöht die Intelligenzpunkte des Benutzers. Wer das jetzt nicht verstanden hat, sollte auch mal eine Elfenharpune benutzen.



METALLBOGEN

Der Metallbogen hat ähnliche Eigenschaften, wie die Zentaurenlanze. Mit dem Metallbogen könnt Ihr jedoch aus großer Distanz angreifen, was viel sicherer ist und eventuell nicht so viel Lebensenergie kostet.



SCHLEIMSCHIEBE

Echsenartige Gegner und Schleimwesen sind besonders hartnäckig. Ihnen ist mit den meisten Waffen nur schwer beizukommen. Zum Glück gibt es für solche Fälle die etwas glitschige Schleimscheibe.

ZAUBERSPRÜCHE

HEILZAUBER



Kraft- und Heilzauber sind eine Spezialität der jungen Prinzessin aus Pandoria. Sie wird damit zu einem wertvollen Mitglied Eurer Party. Später kann sie sogar einen Wiederbelebungszauber erlernen.

SCHUTZZAUBER



Das Mädchen aus Pandoria beherrscht auch einige sehr wirkungsvolle Schutz- und Verteidigungszäuber. So kann sie zum Beispiel einen magischen Schild aufbauen, der Euch vor Angriffen beschützt.

BLITZSCHLAG



Dem kleinen Kobold-Mädchen aus der Zwerghöhle sieht man es auf Anhieb nicht an, daß es mächtige Vernichtungszauber kennt, die es gerne und oft benutzt. Der Blitzschlag ist einer davon.

FEUERHAGEL



Spricht die Koboldin den Feuerhagel aus, hat das fatale Folgen für die betreffenden Gegner. Von allen Seiten werden glühendheiße Feuerbälle auf die Kreaturen geschleudert. Ein tolles Inferno!

EINIGE HAUPTFIGUREN



JEMA

Natürlich begegnet Ihr in der Welt von SECRET OF MANA unzähligen Menschen, die alle mehr oder weniger wichtig sind. Einige von diesen Menschen spielen jedoch eine sehr große Rolle, so daß Ihr immer wieder auf sie treffen werdet. Wie in jedem Spiel, gibt es auch hier die „Guten“ und die „Bösen“, wobei die „Bösen“ manchmal auch nur verzauberte „Gute“ sind. Sprecht mit allen Menschen und versucht herauszufinden, ob sie auf Eurer Seite oder auf der des Imperiums sind.



LUKA

Sie ist die Bewohnerin des Wasserpalastes und Hüterin des ersten Mana Samens. Immer wieder müßt Ihr sie in ihrem Palast besuchen, denn sie hat große Probleme. Einmal ist es die Hexe Tura, die ihr zu schaffen macht, ein anderes Mal sind es die Krieger des Imperiums.



WATTS

Manche von Euch kennen ihn ja bereits aus dem Game Boy-Spiel MYSTIC QUEST. Auch diesmal ist Watts der freundliche Schmied, der Euch nützliche Waffen herstellt. Sobald Ihr einen Waffen-Orb gefunden habt, solltet Ihr zu Watts gehen.



CANNON

Die Cannon Brüder haben fast überall eine Filiale ihres berühmten Cannon Travel Centers errichtet. Hier könnt Ihr für wenig Geld einen aufregenden Flug zu den abgelegenen Plätzen buchen. Der Haken an der Sache: Ihr reist als lebende Kanonenkugel etwas unbehaglich.



DYLUCK

Dem imperialen Ritter Sir Dyluck werdet Ihr immer wieder mal begegnen. Auch Dyluck versucht, die acht Mana Samen vor den Klauen des Imperiums zu retten, aber nicht immer ist er Euch wohlgesonnen. Erst zum Schluß erfahrt Ihr, was es mit Dyluck auf sich hat.

EINIGE GEGNER

POGOPUSCHEL

Kaum hat der Held das Schwert aus dem Stein gezogen, erscheint auch schon der erste Pogopuschel, eine Art Karnickel.



FLODDERMAUS

Der kleine Bruder der Fleddermaus beherrscht die magische Kunst des Ballonisierens, was nicht gerade ungefährlich ist.

MURMELGOBLIN

Zunächst hockt der Murmelgoblin in der Ecke und schlaf. Kommt Ihr ihm jedoch zu nah, wacht er auf und greift Euch an.



DORNNENWESPE

Eine Wespe, die mit giftigen Dornen auf Euch feuert. Da sie ständig in Bewegung ist, kann sie nur schwer getroffen werden.



AN EINEM WARMEN FRÜHLINGSTAG...

... begeben sich drei Jungs aus dem Quelldorf in die Nähe des „Verbotenen Gebietes“. Abergläubige Dorfbewohner behaupten, dieses Gebiet sei verflucht. Beim Spielen auf der alten Holzbrücke geschieht dann das Verhängnisvolle. Einer der Jungs fällt ins Wasser und wird von der Strömung mitgerissen. Seine Freunde rennen sofort zurück ins Quelldorf, um Hilfe zu holen. Inzwischen hat der andere Junge das Ufer erreicht und entdeckt einen großen Steinbrocken, in dem ein Schwert steckt.



„Ich bin das Mana Schwert! Zieh mich heraus! – Ob der Junge das wirklich tun sollte? Man wird es sehen...“

VERBANNUNG AUS DEM QUELLDORF

Nachdem der Junge das Schwert aus dem Stein gezogen hat, macht er sich auf den Weg in sein Heimatdorf. Dort macht man sich bereits Sorgen um ihn! Als der Dorfälteste jedoch

KEINE NETTE BEGRÜSSUNG

Der Dorfälteste befürchtet, daß mit dem Herausziehen des Mana Schwerths ein grausamer Krieg gegen das Imperium begonnen wurde. Ein Krieg, dem die Bewohner seines Dorfes nicht gewachsen sein würden. Ersieht nur eine Möglichkeit, der kommenden Eskalation zu entgehen. Er muß den Jungen aus dem Dorf verbannen! Natürlich fällt ihm das schwer, zumal er selbst den Jungen vor vielen Jahren als Findelkind zu sich ins Dorf genommen hat. Bis heute weiß niemand, wer die Mutter des Jungen ist, und ob sie noch lebt. Bevor der Dorfälteste den Jungen weggeschickt, gibt es noch ein Geschenk.



„So schnell kann es gehen! Noch vor einer halben Stunde waren sie die besten Freunde...“

„Plötzlich öffnet sich der Erdboden und der Held fällt ein zweites Mal in die Tiefe.“

DER SICHELANBETER

Der Held ist in einer Höhle unter dem Quelldorf gelandet. Es bleibt ihm jedoch nicht viel Zeit, sich von dem Sturz zu erholen, denn ein grauenvolles Monster wartet bereits. Der riesenhafte Sichelanbeter fackelt nicht lange und greift den Jungen an. Jetzt sollte der Junge das Schwert aufladen.



„Sollte der Held bei seinem ersten großen Kampf das Leben verlieren, versorgt ihn Jema automatisch mit Lebenswasser. So hat er eine faire Chance.“

DER ABSCHIED

Die Zeit des Abschieds rückt nahe. Endlich beginnt der geheimnisvolle Fremde zu reden. Sein Name sei Jema, und er wußte einiges über das Mana Schwert. Um das Schwert mit Mana Energie zu versorgen, müsse man Luka im Wasserpalast besuchen... Eine gute Idee, denkt sich unser Held und marschiert los.



„Die Dorfbewohner sind auch traurig, daß der Junge gehen muß.“



„Am südlichen Dorfeingang heißt es dann Abschied nehmen.“

AUF ZUM WASSERPALAST

Mit seinem neuen Stirnband und einer besonderen Schutzweste macht sich der Held auf den Weg in den nordwestlichen Wasserpalast.

BEGEGNUNG MIT LUKA

Bereits vor dem Wasserpalast trifft der Junge auf einige Soldaten. Ihr Anführer heißt Dyluck, hat im Moment jedoch wenig Zeit. Kurz danach verschwinden sie durch einen Teleporter. Im Wasserpalast wartet bereits Jema, der den Jungen zu Luka führt. Luka ist erstaunt, daß der Held aus der Legende ein kleiner Junge ist, und weist den Helden in die Geheimnisse dieser Welt ein. Nach und nach wird dem Jungen klar, was ihn da erwartet. Hätte er bloß nicht dieses Schwert berührt!



GRATISFLUG MIT DER KANONE

Östlich vom Quelldorf befindet sich ein Cannon Travel Center.



SIR DYLUCK UND SEINE TRUPPE

Sir Dyluck verschwindet mit seiner Truppe mittels Teleporter.



DER ERSTE MANA SAMEN

Der Junge steigt auf das Podest und berührt mit seinem Schwert den Mana Samen. Plötzlich wird der ganze Raum von hellem Licht erfüllt. Es ist die kosmische Mana Energie, die den Jungen und das Schwert durchfließt.



FORTSETZUNG FOLGT...

In der nächsten Ausgabe werden wir Euch erzählen, wie es weitergeht. Dann haben die Figuren bereits deutsche Namen und wir hoffentlich schon Screenshots der deutschen Version. Wir werden erfahren, wie der Junge die Prinzessin aus Pandoria kennenlernt, was er in der Zwerghöhle erlebt und wie das Kobold-Mädchen ihren ersten Zauberspruch benutzt. Bis es soweit ist, müßt Ihr Euch aber noch etwas gedulden.



2469 ... Chaos regt die Straßen. Der Transmutant Sigma hat mit seinen Reploidenkreaturen die Herrschaft an sich gerissen. Es gibt nur eine Rettung ... X, der jüngste Prototyp der ME 23 G. A. Cyberoiden-Reihe. (mm)



AUFSTAND DER NON-HUMANOIDEN

Im Jahr 169 n. R. (nach den Roboterkriegen) herrscht Friede im Universum. Der Aufstand der künstlichen Intelligenzen war niedergeschlagen worden und die World Patrol wacht seither, unterstützt von Androiden, über die Einhaltung des Friedens. Dennoch gelingt es dem non-humanoiden Transmutanten Sigma und seiner Reploidenarmee, den Sektor Kworthon zu infiltrieren und erneut eine Terrorherrschaft zu errichten. Zero, ein ebenfalls non-humanoider, pseudofemininer Cyberoid der World Patrol, wird beauftragt, Sigma und seine Reploiden zu vernichten. X, ein bisher unerprobter Prototyp der WP, begleitet sie ...



X auf dem Weg durch eines der Gebiete des Sektors Kworthon. In einigen Teilen des Sektors gelingt es ihm, seine Ausrüstung zu verbessern.



Einen der mächtigen Arbeitsroboter steuern, trifft X auf einen Mimechanoiden von Sigma, der ebenfalls einen AR13 lenkt. Tonnen aus Stahl prallen aufeinander...

Das Vermächtnis des Dr. Light

Vor seinem Tod hatte der Wissenschaftler Dr. Light revolutionäre Ideen für eine völlig neue Cyberoiden Generation. Damit seine Pläne nicht in die Hände von Spionen fallen, versteckte er an verschiedenen Stellen auf Kworthon Holo-Projektoren, die X um einen Ausrüstungsgegenstand reicher machen ...

Stahlmantel

Den Stahlmantel findet X in Sting Chameleons Wald. Mit Hilfe dieses neuen Ausrüstungssteils verliert Mega Man bei gegnerischen Angriffen nur noch halb soviel Energie.



© 1994 by Capcom

Turbo Boots

Findet Mega Man die von Dr. Light versteckten Turboboote, ist es ihm möglich, zu rennen und auf diese Weise auch seine Gegner anzugreifen. Mit den Turboboots kann Mega Man nicht nur enorm schnell beschleunigen, er kann auch mit Anlauf große Sprünge machen.



DER WEG ZU SIGMA

Die Oberwelt

Der Eingang zu Kworthon befindet sich in der Oberwelt der Erde. X beginnt hier seine Suche, da Sigma deutliche Zeichen seiner Zerstörungswut hinterlassen hat. Die ehemalige Autobahn der Metropole liegt nun in Trümmern.



Auf Kworthon

Kworthon stellt eine der Erde nachempfundene Welt dar, von der aus Sigma mit seinen Reploiden den Planeten erobern will. Kworthon besteht aus acht Sektoren. Wo X sein Abenteuer beginnt, hängt von ihm ab.



8 Reploiden

Am Ende von jedem der acht Gebiete wartet eine der Reploiden Kreaturen auf X. Jede hat eine besondere Waffe, mit der sie Mega Man angreift. Hat X seinen Gegner bezwungen, erhält er dessen Waffe.



Sigmas Welt

Nachdem Mega Man alle acht Reploidenkrieger bezwungen hat, öffnet er damit das Tor zu einem neuen, neunten Gebiet auf Kworthon, Sigmas Welt. Doch bevor er sich in diese Welt wagt, um gegen Sigma anzutreten, sollte er sich vergewissern, daß er auch alle Ausrüstungssteile und Energiecontainer besitzt. Falls nicht, kann er noch einmal in die bereits gespielten Stages zurückgehen.



Der Weg durch Kworthon

Nachdem X die erste Stufe, die Oberwelt, hinter sich gelassen hat, steht er vor der Wahl, welche Stufe auf Kworthon er zuerst betreten soll. Die nun folgende Reihenfolge ist nicht zwingend, sondern nur ein Vorschlag der CN-Redaktion. Sie richtet sich danach, mit welcher Extra-Waffe der jeweils nächste Gegner am besten zu bezwingen ist. Beginnen sollte X, zunächst nur mit dem Mega Buster bewaffnet, in der Storm Eagle Stage. Hier erhält er den Storm Tornado, eine Waffe mit der er den Flame Mammoth leicht besiegen kann.



Titanhelm

Ist Mega Man bereits im Besitz der Turboboote, kann er in der Storm Eagle Stage den Titanhelm finden, der ihn erstens vor herunterfallenden Steinen schützt und mit dem er außerdem Felsdecken zerstören kann. Der Titanhelm ist sehr wichtig, besonders wenn sich Mega Man schon frühzeitig das Waffen-Upgrade in der Flame Mammoth Stage besorgen will. Auch für einen Powercontainer braucht Mega Man den Helm.



Waffen-Upgrade

Ein Waffenmechanismus über den bisher nur Zero, Mega Mans androide Begleiterin, verfügt hat. Bevor sie von Sigma zerstört wird, überträgt sie jedoch diesen Mechanismus auf Mega Man, der nun damit alle seine Waffen, den X-Buster einzbezogen, aufladen kann. Dies hat zur Folge, daß alle bisherigen Schüsse in ihrer Wirkung maximiert werden. Auf diese Weise kann X seine Angriffe und auch seine Verteidigung noch verstärken. Es gibt jedoch eine Möglichkeit, bereits früher in den Besitz des Waffen-Upgrades zu kommen. Dazu muß sich Mega Man mit dem Titanhelm in die Flame Mammoth Stage begeben.

STORM EAGLE STAGE

X beginnt sein Abenteuer in der Storm Eagle Stage. Bereits hier gibt es für ihn einige Bonusgegenstände zu finden, unter anderem ein Power-Upgrade, einen Powercontainer und den Titanhelm. Einige dieser Bonusteil sind jedoch erst bergen können, wenn er bestimmte andere Ausrüstungsteile besitzt. Am Ende der Stage trifft X auf den Storm Eagle, einen Luftstreiter aus Sigmas Reploidenarmee, der jedoch recht einfach zu bezwingen ist. Mit der Waffe des Storm Eagles zieht X dann weiter in die nächste Stage.

Power-Upgrade

Auf einer Plattform, die sich über dem Anfang der Stage befindet, liegt ein Power-Upgrade versteckt, das Mega Mans Energiebalken erweitert. Mit Turbo Boots schafft man es auf den Aufzug links.



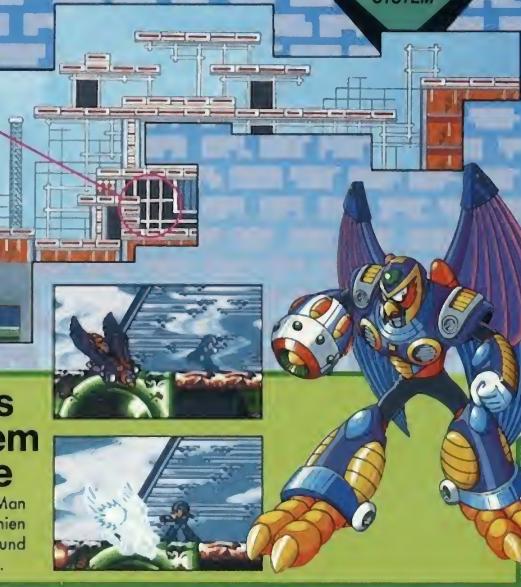
Hinter Glas...

... verborgen ist ein Powercontainer, der es Mega Man ermöglicht, im Kampf länger zu widerstehen. Ist sein erster Energiebalken fast verbraucht, kann er den zweiten Container zum Auffüllen verwenden.



Titanhelm

Ebenfalls in der Storm Eagle Stage verborgen, der Titanhelm, den X jedoch erst mit Hilfe der Turbo Boots bergen kann. Er schützt vor herunterfallenden Steinen.



Upgrade again

Verborgen unter einer Plattform findet Mega Man in diesem Sektor ein weiteres Power-Upgrade, das seinem Energiebalken einen erneuten Zuwachs bringt. Damit läßt es sich länger überleben!



FLAME MAMMOTH STAGE

In diesem unterirdischen Sektor von Kworthan regiert das Flame Mammoth, ein hitzeunempfindlicher, feuerspuckender Killer-Reploid. Mit dem Storm Tornado läßt sich auch diese Kreatur in Nullkommanichts bezwingen.

Mit Anlauf

Auch in dieser Stage gibt es einige gut behütete Geheimnisse zu lösen. Hier zum Beispiel nimmt Mega Man seinen Turbo Boot-Anlauf, damit er so hoch springen kann, daß er Titan-behölt die Steine zerstören kann, die das Waffen-Upgrade verbergen.



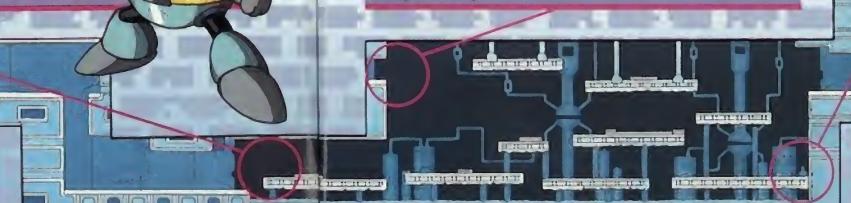
Angriff der Robot Rangers

An dieser Stelle stampft ein, mit einem automatischen Warnsystem gekoppelter, Cybergenerator die Robot Rangers aus dem Boden. Nicht gerade ungefährlich.



Hinauf!

Hier bleibt Mega Man nichts anderes übrig, als die Leiter nach oben zu nehmen und so seinen Weg fortzusetzen. Auch wenn es oben tropft, kommt man doch leichter vorwärts.



Feuriger Showdown mit dem Flame Mammoth

Betrifft Mega Man diese Stage, bevor er den Chill Penguin bezwungen hat, wird er von kochenden Lavamassen erwartet, die den Sektor nicht gerade freundlich erscheinen lassen. Ist ihm die Sache zu heiß, sollte er zunächst den Chill Penguin bezwingen. Danach wird die Lava in der Flame Mammoth Stage vereist sein und X kann nun fast ungehindert zum Reploidenboß vordringen.



CHILL PENGUIN STAGE

Der Chill Penguin wacht über eine eisige Welt, in der Mega Man leicht ins Schleudern kommen könnte. Besitzt er schon den Fire Waver, kann er jedoch seinesfalls den Bewohnern einheizen, denn die hassen nichts mehr als das Feuer. In dieser Hinsicht unterscheidet sich auch der Chill Penguin nicht von seinen gefühlskalten Artgenossen. Es reicht also nach Grillabend...



Im ewigen Eis verborgen

Versteckt in einem Iglo der Chill Penguin Stage, findet Mega Man einen weiteren Power-Upgrade. Mit dem Fire Waver sollte er alle Iglos der Stage genau „untersuchen“, um auch sicher zu gehen, daß ihm nichts wichtiges entgeht. Der Power-Upgrade erhöht seinen Energiebalken.



Mit dem Fire Wave läßt sich jede Iglo-Behausung problemlos abfackeln.



Turboboots

Ein weiteres Mal erscheint Dr. Light im Holo-Projektor. Diesmal beschert er Mega Man die Turboboats, mit denen X auch rennen kann.



B

Aufstand der Schneebälle

In Chill Penguins eiskalter Schneewelt warten so manch böse Überraschungen auf Mega Man. Er wird sogar von bionischen Schneebällen angegriffen, mit denen er jedoch kurzen Prozeß macht. Er lädt kurz seinen Mega Buster auf und nimmt die Bälle unter Beschuß, sobald sie in Reichweite sind. Nach dieser metallischen Schneeballschlacht erwartet ihn der Pinguin-Meister.



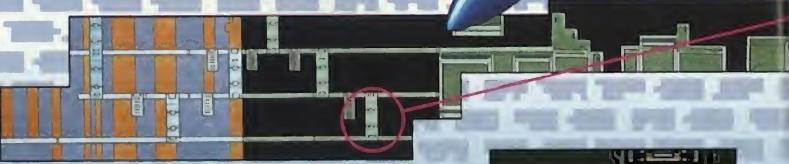
Eisiger Kampf: Chill Penguin

Endlich hat Mega Man den Kühlenschrank des Chill Penguins erreicht. Dieser greift ihn sofort mit Eisstrahlen an. Wenn X sich nicht in acht nimmt, wird er von diesen Strahlen vereist und braucht erst einen Moment, um wieder aufzutauen. Deshalb ist hier schnelle Reaktion gefragt. Den Angriffen ausweichen und dann mit dem Fire Wave zurückschlagen.



SPARK MANDRILL STAGE

Nachdem der Chill Penguin bezwungen ist, wendet sich Mega Man dem Spark Mandrill zu. In dessen Elektrowelt hat schon so manchen der Blitz getroffen, doch Mega Man ist darauf vorbereitet. Mit dem Shotgun Ice gerüstet, marschiert er unaufhaltsam in Richtung „Sparky“!



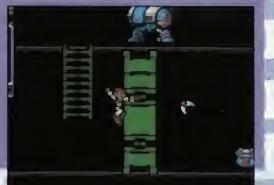
Mehr Power

An dieses Upgrade ist nicht gerade einfach heranzukommen. Mit dem Boomerang Cutter hat X bessere Chancen seinen Energiebalken zu erweitern. Das ist aber gar nicht einfach!



Mandrills Wächter

Bevor Mega Man zu dem Spark Mandrill vordringen kann, bekommt er es mit dem Aquaraptor, einem Wächter des Boßrepliken, zu tun. Ideale Waffe: Storm Tornado.



A

Der Fight mit dem Spark Mandrill

Mit geschickten Ausweichmanövern und dem Einsatz des Shotgun Ice oder des Mega Busters stellt der Mandrill keine große Bedrohung dar.



Hey, Ihr Socken!

Ja, genau Euch meine ich! Gebt es zu, fast hättest Ihr weitergeblättert, weil Ihr mich uncool und altmodisch findet. Und weißt Ihr was..? – Ihr habt keine Ahnung, denn in meinem neuesten Spiel PAC-ATTACK geht echt die Post ab! Diese miesen Inkies, Blinkies und Minkies, oder wie sie auch immer heißen mögen, haben echt einen an der Waffel. Ich bin gerade dabei, tetrismäßig meine Klötzenburgen abzubauen, was sehen da meine Glotzerchen, der Gespenster-Abschaum hat sich wieder mal breitmacht. Wenn Ihr mich und die Klötzen geschickt steuern, können wir gemeinsam die Blinky-Bande loswerden, indem ich sie alle auffresse. Yeah! Im Puzzle-Modus ist das jedoch nicht so einfach, weil Ihr nur eine begrenzte Anzahl an Versuchen habt, auf einen Schlag alle Geister loszuwerden. Worauf wartet Ihr noch? Geht mit mir auf Blinky-Jagd! (cm)



Das Geheimnis der Steinblöcke

Neben den ganz gewöhnlichen, grünen Steinblöcken gibt es auch noch Blöcke, die aus besonderem Gestein gefertigt sind. Zum Beispiel die Bröselsteinblöcke. Eine unvollständige Bröselsteinreihe kann nur abgebaut werden, indem man sie zweimal mit einem grünen Stein vervollständigt. Bei den schwebenden Steinen wird es dann aber echt schwierig! Eine Reihe aus schwebenden Steinen kann vervollständigt und dadurch abgebaut werden, indem man ganz normale Steine verwendet. Leider fallen die schwebenden Steine nicht herunter, wie alle anderen Blöcke. Um sie zu beseitigen, müßt Ihr also nach oben bauen, was wiederum sehr riskant ist, da Ihr einige Gespenster einschließen könnte. Hier noch einmal die wesentlichen Unterschiede:



Bröselsteine: Zwei Mal müßt Ihr die Reihe vervollständigen, bis die Bröselsteine verschwinden.



Schwebende Steine: Baut die Steine nach oben, bis sie die schwebende Steinreihe erreichen.

DER GENIALE PUZZLE MODUS

VerPACt und zugemäht! Das Knifflige am Puzzle-Modus ist, daß Ihr nur wenige Versuche habt, auf einen Schlag alle (!) Blinky-Monster aufzufressen. Denkt daran, daß Ihr meine Fréßrichtung mit der L- und R-Taste steuern könnt. Planung und logisches Denken sind der Schlüssel zum Erfolg! Hier ein paar Beispiele:



1 Pac-Man für Stage 50

Ja, Leute, Ihr habt richtig gelesen! In Stufe 50 werde ich nur ein einziges Mal auf die Bühne treten, um für Euch die Geister aufzufressen. Plaziert die Blöcke also genau richtig, damit ich zu jedem Blinky-Typ durchkomme. Das ist gar nicht so schwer!



Die nächsten zwei Blinkies kommen nach rechts in die Nische zwischen die Steinhindernisse.



Schiebt den ersten Block nach links unten, so daß Inky auf der unteren Steinreihe sitzt.



Achtet auf meine Fréßrichtung.

Ein Festschmaus in Stage 60

Was hier auf den ersten Blick unglaublich chaotisch wirkt, läßt sich mit einer durchdachten Strategie leicht meistern. Immerhin kann ich bis zu dreimal meinen berühmten Pac-Fréß-Feldzug starten. Das Wichtigste in dieser Stufe ist es, keinen Geist einzuschließen, damit ich jeden erreichen kann.



Den ersten Block stellt Ihr auf die Spitze des Turms.



Mein erster Auftritt besiegt die mittleren Geister.



Jetzt ist es kinderleicht, den Rest loszuwerden.

Leichte Kost in Stage 66

Wenn Ihr genauer hinschaut, ist alles halb so schlimm! Mit dem ersten Block plaziert Ihr einen grünen Stein unten links. Die nächsten Geister werden einfach in der Mitte des Feldes aufgestapelt. Wenn ich dann komme, kann ich problemlos alle Geister auf einmal fressen.



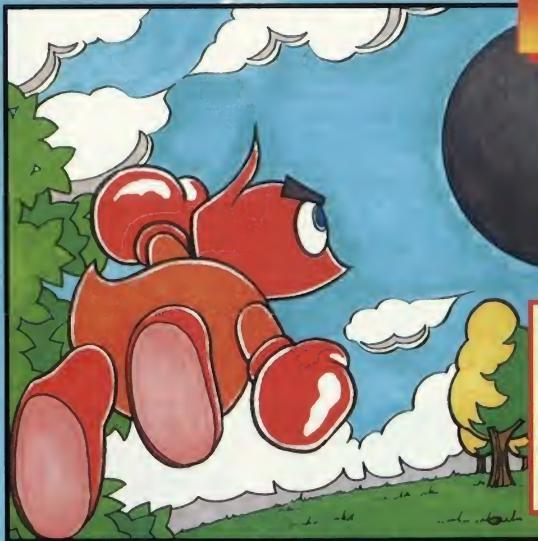
Das erste Blinky-Monster muß nach unten links.



Jetzt nur noch die restlichen Geister aufstapeln.



PLOK



Heute schon gePLOKt..?

Weil PLOK in jeder Hinsicht ein völlig verrücktes Spiel ist, haben sich die Designer auch etwas ganz besonderes einfallen lassen, um die geniale Flohjagd auf der Insel Famosa etwas einfacher zu machen – das „Plokontinuitätssystem“. Was das ist, erfahrt Ihr gleich... (cm)

Von Warpzonen und Buchstaben

Am oberen, rechten Bildschirmrand befinden sich vier Buchstaben, die zusammen das Wort PLOK ergeben. Beendet Plok einen Level, ohne dabei ein Leben zu verlieren, wird einer der Buchstaben hell erleuchtet. Leuchten alle vier Buchstaben, erhält Plok das berühmte „Plokontinuum“ und kann zukünftig an dieser Stelle beginnen, sollte er ein Leben verlieren. Die Plok-Buchstaben kann man an einigen Stellen im Spiel auch so erhalten, wenn man sie in ihrem Versteck aufspürt.

Eine andere Möglichkeit, schnell zum Nest der Flohkönigin zu kommen, ist die Benutzung einer Abkürzung (Warpzone). Um in eine Warpzone zu gelangen, muß Plok bestimmte Äpfel im Spiel mit seinen Armen aufpumpen. In der Warpzone muß Plok dann entweder ein Rennen auf Zeit gewinnen, oder sämtliche Muscheln aufsammeln. Unten könnet Ihr sehen, in welchen Stufen sich das Suchen nach Buchstaben oder Warpzonen lohnt...



Gebt mir ein P, gebt mir ein L...

Famosa (Kapitel 1) – Am Strand

Kurz vor dem Ziel...

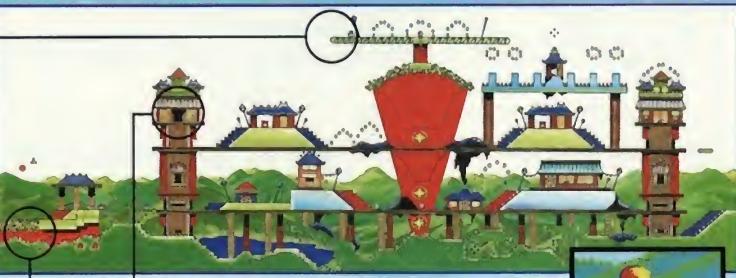
... befindet sich der erste Plok-Buchstabe. Zuvor sollte sich Plok jedoch einen Unverwundbarkeits-Diamanten besorgen. Die Dornen sind spitz!



Famosa (Kapitel 4) – Geisterstadt

Oben links

Oben links auf der Zielplattform ist der begehrte Buchstabe.



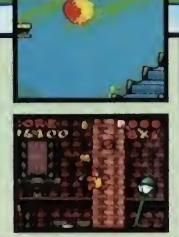
Unter der Stadt

Unten links befindet sich ein weiterer Buchstabe, den sich Plok unbedingt holen sollte, bevor er mit dem Aufzug nach oben fährt. Wer läßt sich schon gerne einen Buchstaben entgehen?



Im Muschelhaus

Neben zahlreichen Bonusmuscheln und einem Poweranzug kann Plok in diesem Haus auch einen Buchstaben finden. Wenn Plok jetzt noch unverwundbar ist, bekommt er ein Plokontinuum gutgeschrieben. Und das alles in nur einem (!) Level.



Famosa 8 – Flohwald

Nicht springen

Ganz schön fies, die Buchstaben mitten in die Dornen zu platzieren. Ein unvorsichtiger Plok könnte dazu verleitet werden, auf die Buchstaben zu springen. Einfach nach links laufen.



Famosa 10 – Eierhöhle

Sprengen!

Bevor sich Plok den Buchstaben holen kann, muß er eine kleine Sprengung vornehmen. Danach ist es ganz einfach!



Ploks famose Abkürzungen

Pota Pota 1 – Am Strand

Die erste Warpzone

Wer es überhaupt nicht abwarten kann, eine Warpzone zu benutzen, sollte gleich am Anfang nach links springen. Einmal landet man zwar im Wasser, aber das macht ja nichts. Jetzt nur noch dreimal auf den Apfel feuern.



Pota Pota 4 – Brauseklippen

Muscheln hamstern

Eine besonders schwierige Abkürzung, die nur eine Stufe weiter führt, befindet sich in der Mitte des vierten Sektors von Pota Pota. Diesmal kommt es nicht darauf an, ein Rennen auf Zeit zu gewinnen, sondern innerhalb kürzester Zeit sämtliche Muscheln der Warpzone aufzusammeln. Kompliziert, weil die Muscheln wie aus dem Nichts heraus auftauchen.



Pota Pota 5 – Lolly Brücke 2

Auf zu den Pogos

Mit dem Raketenboard muß Plok in der vorgeschriebenen Zeit das Ziel erreichen, sonst kann er nicht zu den gemeinen Pogo Brüdern warpen, was jammerschade wären!



Pota Pota (Kapitel 7) – Schubbertal

Nach oben

Zunächst befördert der Lift Plok nach rechts, der nach oben zeigende Pfeil aus Bonusmuscheln zeigt jedoch, daß der Lift noch eine andere Richtung einschlagen kann. Oben befindet sich ein Apfelbaum, der in eine Warpzone führt.



Famosa 1 – Am Strand

Abkürzung

Wer keine Lust hat, sämtliche Flöhe in diesem Sektor zu vernichten, kann auch die Abkürzung in die Flohstadt nehmen. Rechts unten hängt der Apfel, den Plok aufpumpen muß.



Nostalgia – Teil 4

Opa Plok

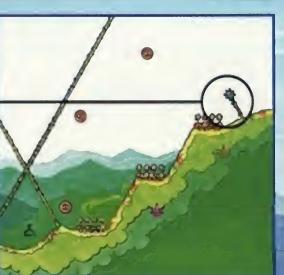
Schon Opa Plok wußte um die Annehmlichkeiten einer Warpzone. Hier sehen wir ihn beim hektischen Muschelsammeln in der Schwarzweiß-Welt von Nostalgia.



Famosa 6 – Flohplateau

„Nur keine Panik!“

Hört sich ja gut an, ist aber völlig daneben, denn Panik ist das erste, was Plok hier bekommt. Innerhalb kürzester Zeit müssen die reiselustigen Muscheln aufgesammelt werden, damit Plok in den nächsten Sektor warpen kann. Eine kleine Abkürzung, die sich aber lohnt.



Famosa 7 – Wasserspiele

Auf dem Einrad

Das Quietschen des Einrades kann ganz schön nerven, trotzdem muß das Ziel in der vorgeschriebenen Zeit erreicht werden. Alles klar?



Famosa (Kapitel 12) – Windstärke 12

Super Warpzone

Eine gigantische Warpzone, die Euch bis in den dritten Sektor der unheimlichen Flohgrube führt. Da lohnt sich das Warpen.



Ploks famose Abkürzungen auf einen Blick

Pota Pota 1 (Am Strand)	→	Pota Pota 4 (Wasserloren)
Pota Pota 3 (Felsenmeer)	→	Pota Pota 7 (Schubbertal)
Pota Pota 4 (Brauseklippen)	→	Pota Pota 5 (Lolly Brücke 2)
Pota Pota 5 (Lolly Brücke 2)	→	Pota Pota 8 (Pogo Brüder)
Pota Pota 7 (Schubbertal)	→	Famosa 3 (Ploks Haus)
Famosa 1 (Am Strand)	→	Famosa 2 (Flohstadt)
Nostalgia (Teil 4)	→	Nostalgia (Teil 6)
Famosa 6 (Flohplateau)	→	Famosa 7 (Wasserspiele)
Famosa 7 (Wasserspiele)	→	Famosa 9 (Ekeltyp)
Famosa 12 (Windstärke 12)	→	Flohgrube 3 (Rocket Man)

SUPER METROID

Nachdem wir Euch im letzten Club Nintendo Magazin den brandheißen Super-Action-Knaller Super Metroid zum ersten Mal vorgestellt haben, führen wir Euch heute mit wichtigen Tips durch die ersten drei unterirdischen Sektoren des Planeten Zebes. Hinterhältige Aliens warten schon auf Euch! (ok).

1

SEKTOR 1: CRATERIA

Die legendäre Sternenkämpferin Samus Aran ist mit ihrem Hyper-space-Gleiter auf der Planetenoberfläche von Zebes im Sektor Crateria gelandet. Sofort versuchen sich lästige Regenfälle, säurehaltiger Substanzen durch ihren bioenergetischen Schutanzug zu treuen, doch vergebens. Der neu entwickelte Körperpanzer schützt bestens. Ohne zu zögern macht sich Samus Aran auf die Suche nach dem entführten Baby-Metroid. Sie weiß, daß das Baby-Metroid für die friedliche Energieerzeugung des Universums von großer Wichtigkeit ist. Zuerst begibt sie sich für einen kurzen Abstecher in den Sektor Brinstar und besorgt, sich dort das Morphing Ball-System, damit kann sich Samus Aran in eine kleine Kugel verwandeln und so in Brinstar weitere Missiles ihrer High Tech-Ausrüstung befügen.

• So oft wie möglich sollte Samus Aran ihren aktuellen Spielstand in einer Speicherstation sichern.

Doch ohne Morphing Ball und Missiles gefangen, begegnen Samus Aran hier keine Feinde.



1 DER ERSTE MINI-BOSS!

öltzlich trifft Samus Aran den ersten Zwischengegner im weitverzweigten und unheimlichen Höhlenlabyrinth. Noch reckt die Gestalt zusammengekauert in der Ecke und bietet Samus Aran eine „Bombe“ an. Nachdem die Kämpferin zugegriffen hat, steht die Kreatur doch auf und greift Samus an.



mit 7 Missiles auf den roten Punkt ist die Kreatur zu besiegen.

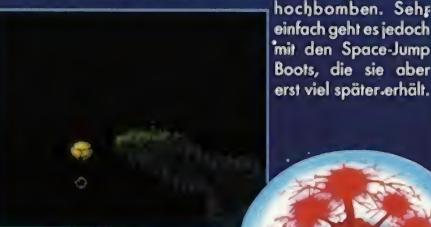
2 AB MIT HYPER-SPEED

Nachdem Samus Aran in Norfair die Hi-Jump Boots und die Speed Booster gefunden hat, ist es ihr nun möglich, mit einem Super-Jet-Sprung links über ihrem Raumlgleiter einen Energiekunk und Missiles zu finden.



3 EINFACH ODER SCHWER?

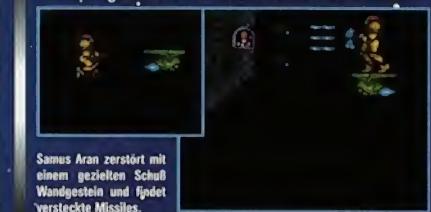
Um Samus Aran die ugeln abgebildete Stelle im Verlauf des Spiels erreichen will, stehen ihr zwei Möglichkeiten zur Verfüzung: Am Anfang des Spiels eine sehr schwere und später eine etwas leichtere Variante. Möchte Samus Aran zu Anfang die Stelle über ihrem Spacegleiter erreichen, muß sie sich mit einer Übung und Fingerspitzengefühl als Morphing-Ball selbst.



4 REITET DIE HYPER-LIFTS

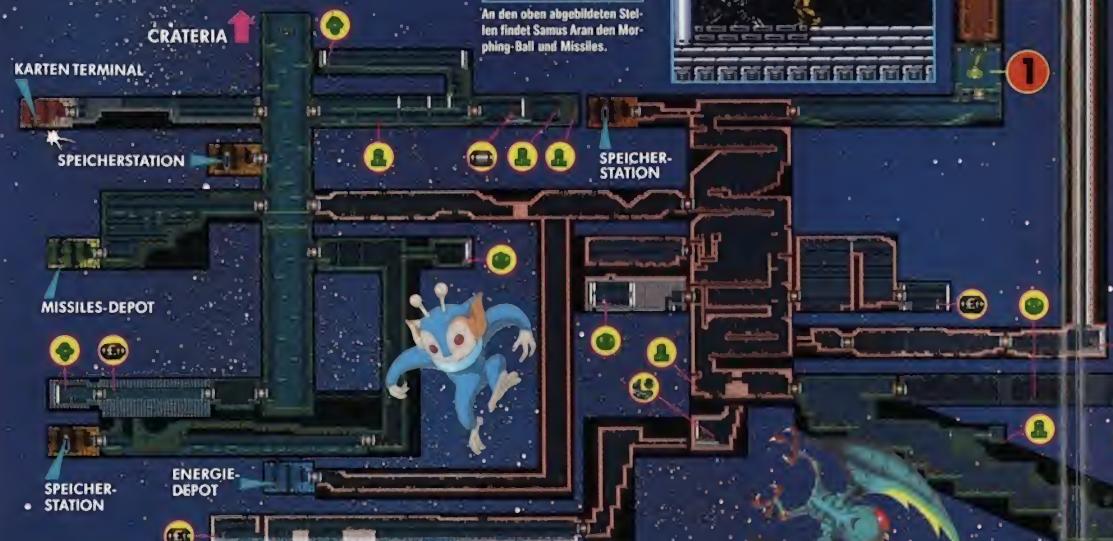
Venn Samus Aran das Reisen der unten abgebildeten Hyper Lifts beherrscht, kann sie so an neue Missiles gelangen. Zu diesem Zweck muß sie mit gutem

Timing nach oben springen und auf die linke Wand feuern. Wenn die Missiles erscheinen, sollte sie nach links springen und die Missiles im Falle einsammeln.



SEKTOR 2: BRINSTAR

In Brinstar, einem warmen, tropischen Bereich im Inneren des Planeten Zebes, kann Samus Aran viele nützliche Gegenstände finden, die jedoch oft sehr gut versteckt sind. Zum Glück besitzt Samus Aran die Fähigkeit, Power Bomben einzusetzen, die ihr die Suche sehr erleichtern werden. Bei ihrer Suche sollte Samus Aran jedoch nicht die vielen Aliens vergessen.



1 SPORE-SPAWN

Den Mini-Boß kann Samus Aran bekämpfen, wenn sie in sein geöffnetes Maul schießt. Mit Raketen und dem Charge Beam ist der Pflanze schnell beizukommen, vorausgesetzt Samus kann rollend und biebend den Sporen ausweichen.

2 SAMUS ARAN
HOLT DIE POWER BOMBE!

Um an die unten abgebildete Stelle zu gelangen, muß Samus Aran im Besitz des Ice-Beams sein. Mit dieser High-Tech Vereisungs-Waffe kann sie sich im Schach durch das Vereisen der Aliens eine Treppe nach oben „bauen“. Nähere Informationen findet Ihr in der ausführlichen Spielanleitung.



3 POWER BOMBE!

Mit der gewaltigen Sprengkraft der Power Bombe, die einen biothermonuklearen Sprengkern besitzt, kann Samus Aran immer wieder versteckte Durchgänge mit einer gewaltigen Explosion sichtbar machen, bzw. öffnen.



4 DURCH DIE WAND!

Nachdem Samus Aran in einem zähen Kampf das Mutantenalien Kraid in die ewigen digitalen Jagdgründe der virtuellen Wirklichkeit geschickt hat, kann sie an dieser Stelle hinter der Wand einen Energietau bekommen.



6 JET SPRUNG!

Mit Speed Booster-Anlauf von links bis zur unten abgebildeten Stelle und einem anschließenden Jet Sprung, sowie Power Bomben-Einsatz, kann Samus Aran nach oben durch das Gestein brechen und einen Energietau bekommen.



5 DER X-RAY SCOPE

Ein Röntgengerät namens X-Ray, mit dessen Hilfe Samus Aran verdeckte Durchgänge und Extras im Gestein sehen kann. Um den X-Ray zu bekommen, braucht Samus Aran eine Power Bombe und den Grappling Beam.



7 KRAID

Eine besonders häßliche und gefährliche Ausgeburth der verdorbenen Fantasie Mother Brains ist das Mutanten-Monster Kraid. Samus Aran muß in das Maul von Kraid schießen, um ihn zu bezwingen. Super Missiles, Missiles und Charge Beam helfen. Wenn Ihr bereits den Spacer besitzt, geht es noch besser.



SEKTOR 3: NORFAIR (1. HÄLFTE)

Der Sektor Norfair, eine besonders gefährliche Gegend, befindet sich tief unter der Oberfläche von Zebes. Mother Brains Schergen haben hier einen sicheren Unterschlupf gefunden und bewachen diese Gegend mit ihrem eigenen Alienleben. Samus Aran sollte diesen Bereich aber nicht einfach 'unvorbereitet' betreten. Kochende Gesteinsmassen, spuckende Lavatümpel, glühende Atemluft und hitzige Flammenzungen, die nach ihren Beinen lecken, bedürfen eines besonderen Schutzes: dem Vario Suit. Mit diesem Anzug ist es Samus Aran erst richtig möglich, sich in der Lavawelt fortzubewegen, ohne daß sie großen Schaden nimmt.



Nur mit dem Vario Suit kann sich Samus Aran in der Lavawelt ohne Energieverlust bewegen.



1 SAMUS' HI-JUMP BOOTS!

Obwohl Samus Arans Sprungvermögen dank ihres bioenergetischen Schutanzugs schon außerordentlich gut ist, mußte sie schon mit Bedauern feststellen, bestimmte Bereiche mit einem Sprung nicht erreichen zu können. In Norfair kann sie jedoch die Hi-Jump Boots bekommen, die ihre Sprungkraft enorm erhöhen.



Mit fünf Missiles oder einer Super Missile, lassen sich rote Schließens-Tore einfach öffnen.

Samus Aran erhält die Hi-Jump Boots. Vergiß zuvor nicht, den Energietank und Missiles einzusammeln.

2 GRAPPLING-BEAM BENUTZEN!

Die Schlucht kann Samus mit Hilfe ihres Grappling Beams überwinden, auch wenn hier schon der Space Jump helfen würde. Dieser besondere Enterhaken schießt aus ihrem Kampfhandschuh und ist in der Lage, an Deckensteinen zu haften. Mit dem Grappling Beam kann sich Samus Aran an der Decke entlang hängeln.



3 SAMUS UND DIE POWER BOMBE!

Auf dem Weg zu der sehr wirkungsvollen Power Bombe stellt sich Samus Aran ein besonders ekelhaftes Mutanten-Alien* in den Weg. Mit Missiles und Charge Beam muß Samus Aran das Monster nach rechts treiben, bis es in die glühende Lava stürzt. Achtung, es kommt wieder! Allerdings nur als ein harmloser Häufen Knochen.



4 GRAPPLING-BEAM

Um in den Besitz des wertvollen Grappling Beams zu gelangen, muß Samus Aran einen besonders weiten Sprung wagen. Da sie für diesen Weitsprung auf Hyper-Speed beschleunigen muß, ist es wichtig, zuvor mit einer Powerbombe genügend Platz zu schaffen. Danach Anlauf nehmen und im richtigen Moment nach links oben springen.



5 CRATERIA

Nachdem Samus Aran mit einem mächtigen Satz die feurige Schlucht überwunden hat und nun endlich im Besitz des Grappling Beam ist, kann sie nun den Grappling Beam für eine Abkürzung nach Crateria nutzen. An den Deckensteinen entlanghangelnd führt sie ein kürzerer Weg zurück nach Crateria als auf der unteren Route.



ZUM WRECKED SHIP

Nachdem Samus Aran das X-Ray Scope und den Grappling Beam ihrer High-Tech-Ausrüstung beigefügt hat, ist sie dafür gerüstet, das geheimnisvolle Wrecked Ship zu betreten. Diese Schiffssruine dient den Aliens als Unterschlupf. Samus begibt sich nach Crateria, um ins Wrecked Ship zu kommen.





KEINE RUHEPAUSE FÜR SAMUS

Nach ihren aufregenden Kämpfen gegen die unterirdische Alien-Armee, sehnt sich Samus Aran nach einer Ruhepause. Obwohl ihr bioenergetischer Schutanzug rein äußerlich unverletzt scheint, sind die Kämpfe nicht spurlos an ihr vorübergegangen. Sie fühlt sich müde, und ab und zu schleicht sich die Gedanke in ihr Bewußtsein, ob sie aufgeben soll. Sie hält für einen kleinen Moment inne und überlegt. Sofort sieht sie vor ihrem inneren Auge das Baby-Metroid in den Klallen von Ridley. Und sie erinnert sich an einen ängstlichen Schrei höchster Not, den das Metroid in seiner Verzweiflung ausgestoßen hatte. Diese Gedanken machen Samus Aran wieder Mut und verleihen ihr Zuversicht.

Neu gestärkt geht sie weiter. Neben dem Wrecked Ship erwarten sie noch drei weitere aufregende Bereiche, wie Maridia, Tourian und der Rest von Norfair.

PHANTOON



Die ersten Alpha-Metroids stellen sich Samus Aran in den unterirdischen Gängen des Wrecked Ships in den Weg und greifen an.



Diese Parasitenwächter entstammen einer niederen Entwicklungsstufe. Dennoch sind diese flugfähigen Aliens relativ stark und vertragen einige Treffer.

DER KAMPF GEHT WEITER!



Im Inneren des Wrecked Ships erwarten Samus Aran neue Abenteuer. Die technischen Einrichtungen sind noch unerforscht. Doch das wird sich ändern.



Endlich, Samus hat die Metroid-Larve gefunden. Kein Grund zu schießen!



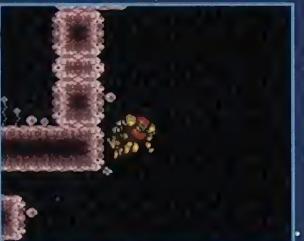
Mit den Space Jump-Boots ist Samus Aran in der vorzülichen Lage, sich ähnlich eines Joes springend in die Höhe zu pumpen. So erreicht sie neue, weit entfernte Bereiche. Sehr wichtig.



Mit dem Jet-Sprung nach oben dagegen:



Wenn Samus Aran die sehr schwierige Technik des Zickzack-Sprungs nach langer Übung gelernt hat, kann sie nun Bereiche betreten, die ihr zuvor versagt geblieben sind. Übt diesen Sprung gut und versucht, jeden nach oben führenden Gang zu erklimmen. Es lohnt sich bestimmt!



NOCH MEHR POWER-UP- GEGENSTÄNDE...

... wird Samus Aran auf ihrem weiteren Weg finden und gebrauchen können. Hier nur einige der wichtigsten Gegenstände. Rechts sieht Ihr zum Beispiel Samus Aran in Aktion, wie sie den gefährlichen Plasma Beam einsetzt. Der Plasma Beam ist die stärkste Strahlwaffe – ihn findet Samus Aran in Maridia. Drei weitere nützliche Gegenstände sind unten abgebildet. Samus Aran muß jeden Gegenstand finden, um ihre Mission fortsetzen zu können und ihre Überlebenschancen zu erhöhen.



Den Gravity Suit findet Samus Aran im Inneren des Wrecked Ships. Er schützt Samus in der Lavawelt, verleiht ihr unter Wasser größere Beweglichkeit und panzert sie doppelt so gut wie der Varia Suit.



Dass Samus Aran mit dem Morphing Ball-System in der Lage ist, sich in eine Kugel zu verwandeln, ist bekannt. Mit dem Spring Ball ist sie zudem in der Lage, ohne Bomben als Kugel in die Höhe zu springen.



Mit den Space Jump-Boots ist Samus Aran in der vorzülichen Lage, sich ähnlich eines Joes springend in die Höhe zu pumpen. So erreicht sie neue, weit entfernte Bereiche. Sehr wichtig.



NOCH MEHR SPEZIELLE TECHNIKEN...

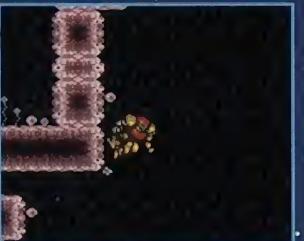
Samus Aran beherrscht spezielle Techniken, die ihr vielleicht selbst noch nicht bekannt sind. Unterstützt sie also, damit sie ihr Bestes geben kann. Eine der schwierigsten Techniken ist der Zickzack-Sprung. Mit dieser Technik kann Samus enge Gänge nach oben springen. Sie muß dafür an einer Gangseite nach oben springen, sich kurz fallen lassen und sofort in die entgegengesetzte Richtung nach oben springen, sich dann wieder fallen lassen und wieder zur anderen Seite nach oben springen und so weiter. Eine leichte Technik dagegen ist der Jet-Sprung mit den Speed-Boosters nach oben: Maximal beschleunigen, stoppen und nach oben springen.



Mit dem Jet-Sprung nach oben dagegen:



Wenn Samus Aran die sehr schwierige Technik des Zickzack-Sprungs nach langer Übung gelernt hat, kann sie nun Bereiche betreten, die ihr zuvor versagt geblieben sind. Übt diesen Sprung gut und versucht, jeden nach oben führenden Gang zu erklimmen. Es lohnt sich bestimmt!



LEXIKON

TEIL IV

Und hier sind wir wieder, mit dem 4. Teil des Nintendo Lexikons für angehende Videospiel-Experten! Eure regen Zuschriften und Anfragen nach unserer letzten Folge haben uns angeregt, die Lexikon-Serie fortzusetzen. (ak)

24-Bit-Farbtiefe

Der Begriff 24-Bit-Farbtiefe bezeichnet die Möglichkeiten eines Computers, wieviele Farben er gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann. Die Zahl 24 Bit sagt dabei aus, daß über 16 Millionen Farben zur Anwendung kommen können. Da bei so vielen Farben die Bildschirmgrafik wie ein Foto der Wirklichkeit erscheinen kann, bezeichnet man diesen Bildschirm-Modus auch als „True-Colour“. Wie Ihr vielleicht in unserem letzten Club Nintendo-Magazin gelesen habt, wird das neue Nintendo Videospiel-System, das zur Zeit unter dem Namen „Project Reality“ entwickelt wird, den True-Colour-Mode unterstützen. Videospiele, deren Grafik an Spielfilme erinnern, werden somit bald kein Traum mehr sein.

Computer-Animation

Jedes Videospiel besteht aus einer unterschiedlichen Anzahl von Bildern (Grafikelementen), die über den Bildschirm bewegt werden müssen, damit der Eindruck einer fließenden Bewegung entsteht. Die grundlegende Technik dabei ist die gleiche wie bei einem Dauerkino bzw. einem Zeichentrickfilm. Das heißt, einzelne Bewegungsabschnitte werden Bild für Bild nacheinander gezeigt, bis der Eindruck einer Bewegung entsteht. Computer-Animation bedeutet also ver einfacht ein Verfahren, damit Bilder auf dem Bildschirm laufen lernen. Bei den Urahnen des Videospiels war die Computer-Animation noch eine relativ



Super Protector „lebt“ von hot spots und der Kollisionsabfrage.

nicht selbstverständlich. Normalerweise, wenn ein Spiel noch in der Entwicklungsphase ist, kann man mit der Spielfigur solange rumhüpfen, wie man will, es passiert nichts. Die Programmierer müssen nämlich erst im Spieleprogramm festlegen, welche Gegenstände fest sind und welche nicht. Zum Beispiel sind viele Spielehindernisse als nicht fest programmiert, so daß die Spielfigur drüberläuft, hüpfen oder fliegen kann. Erst wenn der Programmierer in das Spiel „schreibt“, daß zum Beispiel alle Deckensteine hart sein sollen, stößt die Spielfigur beim Springen mit dem Kopf an die Decke. Damit dies möglich ist, wird die genannte Kollisionsabfrage programmiert. In dieser Kollisionsabfrage steht dann beispielsweise drin: Immer, wenn die Umrisse einer Spielfigur mit einem als hart programmierten Gegenstand zusammenstoßen, wird der Spielfigur Energie

abgezogen. Dies bedeutet nun, jedesmal, wenn Ihr Euch mit einem Videospiel beschäftigt, berechnet der Hauptprozessor, ob die Spielfigur an harte Gegenstände stößt oder sich über weiche Gegenstände hinwegbewegen kann.

Kollisionsabfrage

Den Begriff Kollision kennt Ihr bestimmt aus dem Straßenverkehr – er bedeutet Zusammenstoß. Und wenn Ihr einmal genau überlegt, werdet Ihr erkennen, daß in jedem Videospiel die handelnden Figuren ab und zu zusammenstoßen. Diese Kollisionen sind aber

abgezogen. Dies bedeutet nun, jedesmal, wenn Ihr Euch mit einem Videospiel beschäftigt, berechnet der Hauptprozessor, ob die Spielfigur an harte Gegenstände stößt oder sich über weiche Gegenstände hinwegbewegen kann.

Zugriffszeit

Hinter dem Begriff Zugriffszeit versteht man in der Welt der Computer die Zeitspanne, die vergeht, wenn ein Hauptprozessor gespeicherte Daten finden und laden will. Je mehr Daten jedoch gefunden und später geladen werden müssen, um so länger dauert diese Zugriffszeit. Es verhält sich genauso, wie wenn man in einem dicken Lexikon bestimmte Worte finden will. Je dicker das Lexikon ist und je zahlreicher die zu findenden Worte, um so länger wird man mit Blättern und Suchen beschäftigt sein. Ein sehr wichtiger Faktor bei der Größe der Zugriffszeit ist das Medium, also das Material, auf dem die Daten abgespeichert sind. Vergleicht einmal eine Kassettokassette und eine Musik-CD. Obwohl auf eine CD mehr Musik paßt, kann das CD-Laufwerk mit seiner Laserstrahl-Technik bestimmte Titel viel, viel schneller finden, als es einem Kassettenrekorder mit seinen magnetischen Tonkopf möglich ist. Die Zauberformel hierbei heißt, je mehr langsame Mechanik den Weg vom Datenträger zum Empfänger bremst, um so länger ist die Zugriffszeit. Aber selbst ein so schnelles Musikmedium wie ein CD-Laufwerk kann für ein schnelles Videospiel-System mit hochauflösender Grafik zu langsam sein. Die kürzeste Zugriffszeit bietet nach wie vor der direkte Zugriff auf einen ROM-Baustein. Aus diesem Grund werden die Spieldaten beim „Project Reality“ direkt im Modul (Cartridge-System) abgespeichert werden. Die Zugriffszeit verkürzt sich so, um ein hundertausendfaches, so daß der Anwender vor lästigen Lade- und Wartezeiten, bis zum Beispiel ein neuer Level geladen ist, verschont bleibt. Einem hauptsächlichen Spielvergnügen in Echtzeit steht somit nichts mehr im Wege.

einfache. Demgegenüber werden bei heutigen, modernen Videospielen, immer aufwendigere Grafiken und Computer-Animationen verwendet. Dem Vorteil einer realistischeren, hauptsächlichen Computergrafik steht der Nachteil gegenüber, daß viel mehr Speicher und höhere Prozessorenleistung benötigt wird. Denn je realistischer ein Grafikbild ist, desto mehr Speicherplatz benötigt man. Auch die Rechenzeit erhöht sich, wenn ein Videospiel-System mit mehr Grafikdaten seine Animationen-Teile berechnen will. Und eine längere Rechenzeit bedeutet, daß die Bilder nicht mehr so schnell auf dem Bildschirm dargestellt werden können. Das wiederum führt dazu, daß die Bewegungen nicht mehr so flüssig, also schnell nacheinander dargestellt werden können. Auf den Punkt gebracht: Je realistischer die Computer-Grafik ist und animiert werden soll, um so schneller muß der Prozessor des Videospiel-Systems rechnen. Mit dem 64-Bit RISC-Prozessor von „Project Reality“ wird es Nintendo möglich sein, einen „Rennmotor“ unter den Prozessoren in die Welt der Videospiele einzuführen. Hochauflösende und absolut flüssig animierte Grafik wird das Videospiel zu einem neuen Erlebnis machen.

Hot spot

Der empfindlichste Teil eines Sprites (Spielfigur). Der hot spot legt fest, welches Teil der Spielfigur auf Berührung mit einer anderen Figur mit einer bestimmten Aktion reagiert. Beispielsweise gibt es Endgegner, die nur an einem Auge getroffen werden können. Der hot spot des Endgegners befindet sich dann in seinem Auge. Ein angreifendes Raumschiff wiederum ist aber vielleicht so programmiert, daß sein Umriss den hot spot bildet. Berührt nun das Raumschiff leicht den Endgegner, explodiert das Raumschiff. Siehe auch Kollisionsabfrage.

Drops und Früchtchen, Tricks und Leckereien, High Scores und Hyperlevels!

Für Super Nintendo™, Game Boy™ und NES

©1992 and 1993 Namco Ltd. Pac-Man and Ms. Pac-Man are trademarks of Namco Ltd. Licensed from Namco Ltd. to Nintendo Co., Ltd.

Hall hallo, die Drops sind da!

Und gleich dazu wir: die schrillen Dropskiller, die Früchtchen-Mampfer, die Geisterfutterer: Pac Man, Pac-Attack* und Ms. Pac Man™. Alle Leckereien für NES, Super Nintendo™ und Game Boy™. Auf zum großen Fressen! Je länger Ihr Euch mit uns durchbeißt, desto schneller läuft das Rennen um den High Score. Und unsere Spiele sind auch als Dinner for two spielbar. Wenn das kein Festessen wird.

Nintendo

HAVE MORE FUN!

Doppelter Spielspaß mit dem Super Game Boy

Zum fünften Geburtstag des Game Boys hat sich Nintendo etwas ganz Besonderes einfallen lassen, um die kleinste und erfolgreichste Videospielkonsole der Welt zu ehren. Unter dem Motto „Have more fun!“ erscheint in den nächsten Wochen der Super Game Boy, ein spezielles Hardwaremodul für das Super Nintendo Entertainment System, mit dem sämtliche Game Boy Spiele auf heimischen Fernsehgeräten abgespielt werden können. Darüberhinaus lassen sich alte Game Boy Spiele nach eigenem Geschmack mit dem Super Game Boy einfärben.



Eine heiße Kombination: Super Nintendo & Super Game Boy!

(cm) – Fünf Jahre sind in der schnellebigen Videospiel-Branche eine lange Zeit, trotzdem denkt man bei Nintendo an alles andere, als den Game Boy in Rente zu schicken. Mit dem Super Game Boy kommt mehr Spaß ins Spiel, da vorhandene Game Boy Module auf jedem Fernsehapparat gespielt und von jedem Spieler selbst „bearbeitet“ werden können.

Alles ganz einfach

Die Bedienung des Super Game Boys ist kinderleicht, alles was man noch zusätzlich braucht ist ein Super Nintendo Entertainment System, ein tolles Game Boy Spiel und eine Portion Kreativität. Den Super Game Boy steckt man wie ein ganz gewöhnliches Modul in das Super Nintendo Entertainment System, während das



Die Ausgangssituation:
So kennt man Wario auf dem Game Boy.



Wario staunt:
So bunt kann es der Super Game Boy treiben.

Bilderrahmen mit dem Super Game Boy Logo. Sowohl die Farben im Spiel als auch der Bilderrahmen können in verschiedenen Menüs verändert werden. Um diese Menüs zu aktivieren, genügt ein Druck auf die L- und R-Tasten des Controllers oder auf beide Tasten der Super Nintendo-Mouse. Controller oder Mouse sollten dabei in der zweiten Buchse stecken! Die Möglichkeiten des Super Game Boys sind fast grenzenlos.

Alles in Farbe

Da der Game Boy Bildschirm bekanntlich keine Farben darstellen kann, wurden in der Vergangenheit sämtliche Spiele in vier Graustufen programmiert. Diese Graustufen lassen sich mit dem Super Game Boy einfärben, indem man jeden Grauton durch eine bestimmte Farbe ersetzt. Das ist gar nicht so schwierig, wie es sich anhört, da man im ersten

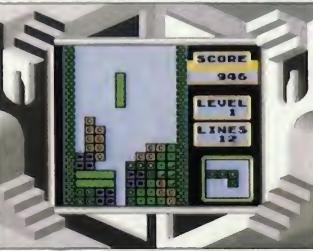
Optionsmenü eine von 32 Farbkombinationen wählen kann, die auf dem Super Game Boy bereits vorhanden sind. Diese Farbkombinationen eignen sich für die meisten Game Boy Spiele und sind sehr augenfreudlich. Wer jedoch mit keiner dieser Farbkombinationen zufrieden ist, kann im vierten Optionsmenü eigene Farben wählen und so ein eigenes, ganz neues Spiel schaffen. Aus dem reichhaltigen Angebot von 364 verschiedenen Farben können vier Stück gewählt werden, um die Graustufen einzufärben. „Have more fun!“ bedeutet in diesem Fall nichts anderes, als daß der Super Game Boy Spieler selbst entscheidet, wie er sein Spiel gerne hätte. Sollen Wasserflächen im Spiel blau sein, oder vielleicht doch eher rot... Das Gras, auf dem Mario läuft, könnte auch rosa statt grün sein. Es wäre mühsam, die vielen Möglichkeiten, die es gibt, aufzuzählen, aber

eines steht fest: Mit dem Super Game Boy schafft sich jeder sein individuelles Lieblingspiel. Als Krönung gibt es für jede Farbkombination ein individuelles Passwort. Glaubt man zum Beispiel für das Spiel THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING die optimale Farbkombination herausgefunden zu haben, notiert man sich einfach das Passwort und gibt es beim nächsten Mal gleich ein, um die gewünschten Farben wiederzubekommen. So kann man sich das Einstellen der Farben vor jedem Spiel sparen.

Alles im Buch

Mit dem Super Game Boy gibt es gratis einen 76seitigen Spieleberater, in dem die populärsten Game Boy Spiele für diejenigen, die bisher nur ein Super Nintendo Entertainment System besessen haben, noch einmal vorgestellt werden. Neben vielen Tips & Tricks gibt es auch Vorschläge, wie man die Spiele optimal einfärben kann und welcher Bilderrahmen sich für welches Spiel am besten eignet. Im ersten Teil des Spieleberaters werden die Funktionen des

Für andere Spieleklassiker, die noch in Graustufen programmiert wurden, bedeutet das keine Farbarmut, da jedes Spiel eingefärbt werden kann und so in neuem Glanz erstrahlt. Für den Spieler sind das unbegrenzte Möglichkeiten, das Spiel nach eigenem Wunsch zu verändern. Wer hat noch nicht davon geträumt, SUPER MARIO LAND 1-3, KIRBY'S DREAMLAND oder ZELDA IV – LINK'S AWAKENING die optimale Farbkombination herausgefunden zu haben, notiert man sich einfach das Passwort und gibt es beim nächsten Mal gleich ein, um die gewünschten Farben wiederzubekommen. So kann man sich das Einstellen der Farben vor jedem Spiel sparen.



Surreal: Die bizarre Welt der farbigen Tetris-Klötzchen.



Naturalistisch:
Kirby's Abenteuer im farbigen Traumland.



Demnächst im Kino: Zelda IV und der farbige Schleimsumpf.

Alles im Rahmen

Um das Spielevergnügen auf dem Super Game Boy perfekt zu machen, gibt es im zweiten Optionsmenü neun verschiedene Bilderrahmen zur Auswahl, die jedem Spiel eine ganz persönliche Note geben und optisch sehr gelungen sind. Jeder dieser Rahmen ist mit einem speziellen Bildschirmschoner ausgestattet, der sich nach ca. fünf Minuten Spielpause aktiviert. Aber auch hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt, denn wem keiner der bereits vorhandenen Bilderrahmen gefällt, der zeichnet sich einfach einen eigenen. Im fünften Optionsmenü kommen MARIO PAINT Fans auf ihre Kosten, wenn es darum geht, eigene Rahmen zu zeichnen oder sogar die Spielflächen zu bemalen. Unterschiedlich dicke Stifte und ein besonderer Regenbogen-Radiergummi machen das Malen zur Wonne.

Super Game Boys ausführlich erklärt, damit man gleich loslegen kann.

Mehr, mehr, mehr!

Noch mehr? Was die Zukunft des Super Game Boys betrifft, so kann man optimistisch sein, denn neben den Spielen, die derzeit für den Game Boy erhältlich sind, wird es in der Zukunft auch Spiele geben, die speziell auf den Super Game Boy zugeschnitten sind. Zum Beispiel DONKEY KONG: Auf dem Game Boy unterscheidet sich das Spiel in der Optik nicht sonderlich von anderen Game Boy Spielen, auf dem Super Game Boy erleuchtet es jedoch in neuer Farbenpracht. Darüberhinaus wurde dem Spiel noch ein besonderer Bilderrahmen spendiert, den man natürlich nur mit dem Super Game Boy auf dem Fernsehbildschirm bewundern kann.



Tiefenpsychologie: Wario und sein farbiges Vorbild.

so verändert, daß es noch mehr Spaß macht. Bis dann und vor allem – Have more fun!

SUPER GAME BOY INFO BOX

- Wird in das Super Nintendo gesteckt.
- Projiziert Game Boy Spiele auf den Fernsehbildschirm.
- Funktioniert mit allen Game Boy Spielen.
- 32 faszinierende Farbkombinationen zum Einfärben alter Game Boy Spiele.
- 9 Bilderrahmen für alle Game Boy Spiele.
- (Manche Game Boy Spiele bringen eigene Rahmen mit)
- 364 Farben zum eigenen Kombinieren beim Einfärben der Spiele.
- Malprogramm zum Zeichnen neuer Bilderrahmen.



CHARTS



PROFIS



• 1 Zelda III –
A Link To The Past

↑ – The Lost
Vikings

↑ – Plok

↑ 8 Super Mario
Kart

↑ 9 Super Mario
All-Stars

↓ 2 Aladdin

↓ 4 Goof Troop

↓ 7 Flashback

↑ – Shadowrun

↓ 5 Super Mario
World



PROFIS



• 1 Zelda IV –
Link's Awakening

• 2 Super Mario
Land 2

↑ – Wario Land

• 4 Mystic Quest

↑ 7 Super Mario
Land

↑ – Kirby's
Pinball Land

↓ 5 Dr. Mario

↓ 3 Kirby's
Dreamland

↑ – Gargoyle's
Quest

↓ 6 Tetris



PROFIS



↑ 2 The Legend
Of Zelda

↓ 1 Super Mario
Bros. 3

↑ 7 Zelda II – The
Adventure of Link

• 4 Kirby's
Adventure

↑ – Mega Man 3

↓ 3 Dr. Mario

↑ 10 Mega Man 4

↓ 5 Star Tropics

↓ 8 The Battle
Of Olympus

↓ 6 Kickle
Cubicle

• 1 Super
Mario Land 2

• 2 Zelda IV –
Link's Awakening

• 3 Mystic Quest

• 4 Super
Mario Land

• 5 Kirby's
Dreamland

• 6 Gargoyle's
Quest

• 7 Tetris

• 8 Duck Tales

• 9 Mega Man 2

• 10 Tiny Toon
Adventures

Profi-Check



Name: Holger Dillei
Alter: 24 Jahre
Job: Spieleberater,
Korrespondent
(seit Januar 1992)

Schon sehr früh stand für Holger fest, daß sein Beruf etwas mit seinem größten Hobby zu tun haben sollte. In Hannover machte er dann schließlich eine Ausbildung als Einzelhandelskaufmann im Bereich Spielwaren, in der Hoffnung, irgendwann einmal bei einem Spielzeughersteller zu arbeiten. Anfang 1992 ging dieser Wunsch dann in Erfüllung, als er wegen seiner Freundin in die Nähe von Frankfurt zog und nach einem neuen Job suchen mußte. Als Spieleberater bei der Spiele-Hotline und Mitarbeiter in der Korrespondenz-Abteilung konnte er sein Hobby voll ausleben. Videospiele, so Holger, machen übrigens am meisten Spaß, wenn man sie mit mehreren Freunden zusammen spielen kann. Aus diesem Grund bevorzugt Holger Spiele wie SUPER SOCCER und JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR. Sein absoluter Favorit ist zur Zeit jedoch PLOK, das er einfach zum Brüllen komisch findet.

Facts

ÜBRIGENS ...

... die Entwicklungszeit für „Zelda III – A Link To The Past“ dauerte über drei Jahre. Hinzu kam nochmals über ein halbes Jahr, bis endlich die deutsche Version des Super Nintendo-Spitzenreiters fertig war.

... Euer NES-Spitzenreiter „Super Mario Bros. 3“ ist seit seinem Erscheinen in Deutschland im Jahre 1990 ununterbrochen unter den ersten Drei der Nintendo Hitparade.

Challenge

Hallo Power-Player!

In neuem Gewand präsentiert sich diesmal unsere System Charts Seite. Wie Ihr sicher schon festgestellt habt, wurden die Charts um einige sicherlich sehr interessante Rubriken erweitert. Um auf Euren ständigen Wunsch nach Highscore-Charts einzugehen, haben wir uns entschlossen, pro Ausgabe je-



oder bessere Zeiten zu erringen. Das erste Spiel, für das wir uns hierbei entschieden haben, ist MYSTIC QUEST LEGEND.

Wir suchen denjenigen, der es innerhalb der kürzesten Zeit geschafft hat, den Endgegner zu erreichen. Schickt uns also bitte Fotos vom Status-Menü, auf dem Eure Zeit, der erreichte Level und der Ori angegeben ist, an dem Ihr Euch abgespeichert habt.

Die sollte die Dämonenfestung sein, bzw. der Raum, in dem Ihr Euch befindet, bevor Ihr den Dämonenkönig gegenübertretet. Die glorreichen Helden werden im nächsten Magazin veröffentlicht.



weils ein Spiel zu benennen, zu dem Ihr uns Eure Highscores einschicken könnt. Wir werden uns dabei bemühen, jeweils ein Spiel auszusuchen, bei dem es keinen Sinn hat, Cheats oder Schummelmodule einzusetzen, um mehr Punkte

Now Playing

Täglich erreichen uns Briefe, in denen Ihr wissen wollt, welche Spiele wir, die Redakteure, am liebsten spielen. Da sich das von Ausgabe zu Ausgabe ändert, werdet Ihr von nun an eine neue Rubrik auf der Charts-Seite finden, die Redakitions-Charts. Hier also die derzeitigen Faves der einzelnen Redakteure:

ANDREAS begleitet zur Zeit Wario auf der Suche nach den Schätzen, um ein neues Schloß bauen zu können. [Wario Land – Super Mario Land 3]

CLAUDE befindet sich im Lande des Mana Baums und vermöbelt dort Monster, um Erfahrung zu sammeln. [Secret of Mana]

MARCUS steht die Haare zu Berge, wenn er den Trolls hilft, die Landschaft einzufärben. [Super Troll Island]

RIE fühlt sich voll in die anmutige Samus Aran versetzt und durchsucht seit Wochen die Redaktion nach neuen Ausru-

stungsteilen. [Super Metroid]

RONs Haare stehen nicht zu Berge, denn in Super Hockey

trägt er einen Eishockeyhelm und trickst die Gegner aus. [Super Hockey]

SUSE leistet ihrem Freund Pac-Man

beim Verspeisen der Inkis und

Blinkis Gesellschaft. [Pac-Attack]

Meine Top 10



Nintendo fasziniert! Egal, ob jung oder alt, männlich oder weiblich, fast jeder wird vom Spieldieb ergripen. So auch die 26jährige Heike Fischer, die bereits seit vier Jahren bei Nintendo in der Kreditbuchhaltung arbeitet.



- 1 Bubsy
- 2 Mr. Nutz
- 3 Super Troll Island
- 4 Zelda III – A Link To The Past
- 5 Plok
- 6 Super Pang
- 7 Bugs Bunny – Rabbit Rampage
- 8 Roadrunner's Death Valley Roller
- 9 Pop'n Twinbee – Rainbow Bell Adventures
- 10 Winter Olympics

Samus Aran in der 16-Bit-Dimension

Die Entstehungsgeschichte von Super Metroid

Tief im Inneren des Planeten Zebes hat das intergalaktische Grauen seinen unheimlichen Ort gefunden: Parasiten-Aliens haben ein riesiges Höhlensystem in die Niederungen des Gesteins gefressen. Trotz aller Gefahren landet ein hypermoderner Raumgleiter auf der Planetenoberfläche und eine schlanke Gestalt schiebt sich aus der Spitze des Raumschiffs nach oben. Der Name dieser Gestalt ist Samus Aran, und sie ist bereit, sich in ihr größtes Abenteuer zu stürzen. Ein Abenteuer, das die kreativen Entwickler von Nintendo in Japan in ein brandneues 24 Megabit-Modul für das Super Nintendo gepackt haben. Der Name: „Super Metroid“! Club Nintendo hat sich mit den Designern des Spiels über die Entstehungsgeschichte eines solchen Action-Spektakels unterhalten.

(ok/pn) – 1985 erblickte „Metroid“ auf dem NES erstmals das Licht der Videospielwelt. Sofort rätselten die NES-Fans, was das wohl für ein Spiel sei – ein Jump'n'Run, ein Adventure oder ein Actionspiel? Die Einordnung war keine einfache Angelegenheit, doch eine rasch wachsende Gemeinde fanatischer Metroid-Anhänger hatte die Antwort schnell gefunden: „Metroid“ war alles in einem! Knackige Rätsel, rasante Verfolgungsjagden und Verteidigungskämpfe, sowie neuartige Bewegungsmöglichkeiten der Hauptfigur schufen ein besonderes Spiel der Extraklasse. Der Spieler begleitete die Weltraumkämpferin Samus Aran auf den Planeten Zebes. Nach einem atemberaubenden Duell besiegt Samus schließlich Mother Brain und konnte so verhindern, daß eine unkontrollierte Vermehrung der parasitären Metroids das gesamte Universum in Gefahr brachte. Erschöpft, aber erleichtert verließ sie Zebes und konnte beobachten, wie ein Selbstzerstörungsprogramm den Großteil des Planeteninneren vernichtete. 1991 verschlug es Samus Aran in ein neues Abenteuer – diesmal auf dem Game Boy. Sie mußte auf dem Planeten SR388 einen neuen Stützpunkt des Weltraumpiraten erobern und brachte dabei ein Exemplar der Metroids in ihren Besitz. Auftragsgemäß lieferte sie das Baby-Metroid in die Forschungsstation Ceres ab. In der Hoffnung, nun für immer Ruhe zu

haben, verließ Samus die Raumstation. Aber das Schreckliche geschieht – und „Super Metroid“ nimmt 1994 seinen Anfang: Weltraumpirat Ridley, ein mächtiges Flug-Alien, überfällt die Forschungsstation, räubt im Kampf mit der zurückgeeilten Samus Aran den Metroid und flüchtet auf den Planeten Zebes. Was Samus dort erwartet, sprengt jede Vorstellungskraft: Ein riesiges, weitverzweigtes Höhlenlabyrinth konfrontiert den Spieler mit immer wieder neuen Hindernissen. Unmengen der verschiedenartigsten Aliens, von klein bis groß, stellen sich Samus Aran in den Weg, während eine gefühlvoll komponierte Hintergrundmusik das bedrückende Gefühl, in einer Untergrundhöhle gefangen zu sein, hervorragend untermauert. Ein völlig neu entwickeltes Icon-System gibt dem Spieler die Möglichkeit, über eigene Hilfs-



Ein brandneues Action-Adventure für das Super Nintendo.

Viel Aufwand

In der Zweimillionen-Metropole Kyoto, die von den Japanern liebevoll „Stadt der tausend Tempel“ genannt wird, befindet sich die Hauptzentrale von Nintendo Company Limited, kurz NCL. Etwa 400 Angestellte sitzen hier am Puls der Zeit, wenn die Spielwelt mit neuen, aufregenden Entwicklungen überrascht werden soll. Verschiedene Entwickler-Teams beschäftigen sich mit jeweils einem der zahlreichen Projekte. So kümmert sich zum Beispiel eine Abteilung nur um die Entwicklung und Verbeserung der Hardware. Gleich mehrere Abteilungen hingegen sind für die Entwicklung neuer Spiele zuständig. Erfolgreiche Spiele wie die Mario- oder die Zelda-Reihe stammen beispielsweise aus dieser Spieleschmiede. Besonders interessiert uns im Zu-



Unheimliche Wesen lauern in dem riesigen Höhlenlabyrinth.

Teamarbeit angesagt

Nachdem Nintendo sich entschlossen hatte, für das Super Nintendo ein „Metroid“-Spiel zu produzieren, teilte Yoshi-

Sakamoto seine Mitarbeiter in kleinere Gruppen auf: Fünf Mitarbeiter bildeten das Designer-

Ausarbeitsphase, in der die Spielfelder detailliert festgelegt und auf den logischen Zusammenhang überprüft wurden. Diese Phase muß man sich wie ein riesiges Puzzle vorstellen, bei dem ein Teilchen an das nächste angefügt wird. Schließlich ist die Untergrundwelt von Zebes ein riesiges Labyrinthsystem mit verschiedenen Verbindungstüren, die sich nur mit bestimmten Waffen oder Gegenständen finden und öffnen lassen. Dabei wurde sehr großer Wert darauf gelegt, ein perfektes Labyrinth ohne Fehler zu gestalten. Sozusagen ein Irrgarten, der so geschickt mit Türen, verborgenen Gegenständen und Hinweisen versehen ist, daß der Spieler wie in einem logischen Rätsel fast automatisch durch das Abenteuer geführt wird. Das Gerüst mit allen Details stand, nun schlug der Sturz der Künstler. Zunächst nur auf dem Papier entstanden faszinierende Zeichnungen, wahrne Kunsterwerke, die zeigen, wie das Innere des Planeten aussehen sollten. Jeder

Stein, jede Pflanze bekam von den Grafikern ein eigenes, unverwechselbares Gesicht. Nachdem die Welt von „Super Metroid“ kreiert worden war, widmeten sich die Designer den Gegnern, legten Bewegungen fest und die Strategien, wie sie zu besiegen sind, und natürlich wie sie aussehen sollten. Zum Schluß wurde das Item-System geplant, das heißt, wie die „Super Metroid“-Welt sich dem Spieler präsentiert. Da das neue Abenteuer ebenfalls auf dem teilweise zerstörten Planeten Zebes stattfinden sollte, orientierten sich die Designer bei der Map-Entwicklung an der bestehenden NES-Version, ohne sie identisch übernehmen zu wollen. Anschließend folgte die

gesamte Abenteuer von A bis Z festgehalten war. Nun konnte das Programmieren beginnen.

Die Stunde der Programmierer

Die Aufgabe der Programmierer bestand nun darin, die Vorgaben der Designer in ein Spielprogramm umzuarbeiten. Die sieben Programmierer entwickelten mit einer speziellen Programmiersprache „Super Metroid“. Tag für Tag wuchs der Programm-Code aus mathematischen Funktionen und Prozeduren, bis ein mehrere hundert Seiten dickes Buch des Programmierlistings entstanden war. Eine sehr langwierige und aufwendige Phase der Spielentwicklung. Ein einziger falscher Programmbefehl könnte das Programm jederzeit zum Absturz bringen, so daß es nicht mehr richtig funktioniert. Eine Tüftelarbeit für zahlenbesessene Hirnokraten.

Zeitgleich mit der Programmierung kam das Komponisten-Team zum Einsatz. Diese Phase spieltten alle 15 Mitarbeiter der Abteilung R&D 1 „Super Metroid“ einen Monat lang, immer und immer wieder, beseitigten Fehler, stellten den Schwierigkeitsgrad ein und perfektionierte den gesamten Spielablauf. Danach testeten nochmals freie Mitarbeiter aller Altersgruppen das Spiel rund vier Wochen, notierten jede noch so kleine Unregelmäßigkeit, um auch wirklich jeden Fehler korrigieren zu können. Außerdem war ihre Meinung zum Spiel gefragt: Ist es zu schwer oder zu leicht? Finden sie es spannend? Gefällt die Grafik? Ist die Steuerung komfortabel? Diese Einschätzungen sind für die Designer ungemein wichtig, damit man nicht „betriebsblind“ wird und am Spieler vorbei programmiert. Nach zweieinhalb Jahren war es dann endlich so weit: Im Frühjahr 1994 kam „Super Metroid“ auf den japanischen Markt.

Material gesampelt, das heißt, in eine digitale Form umgewandelt, so daß es direkt auf das Spielemodul gespeichert werden konnte. Das kleine Team hat außergewöhnliche Arbeit geleistet – lasst Euch überraschen!

Gesucht, gefunden: Fehler

Die erste Version von „Super Metroid“ war nun fertig programmiert und mußte ausgiebig getestet werden. Diese Phase wird „Monitoring“ oder auch „Debugging“, genannt, Begriffe aus der Programmier-



Die mutige Kämpferin Samus Aran im Duell mit einem Alien.



Gefahr oder nicht? Kann Samus ihre Mission erfüllen?



Kreaturen, die noch kein Auge erblickte, begegnen Samus.

Faszinierende Soundeffekte

Das Komponisten-Team bestand aus zwei kreativen Musikern: Minako Hamano und Kensi Yamamoto komponierten auf akustischen Instrumenten (zum Beispiel Klavier) und auf Synthesizern die spannungsgeladene Hintergrundmusik. Außerdem wurden die Geräusche wie Schüsse, Schreie und Monster-Rufe von ihnen erdacht. Die Schreie von Samus und den Aliens, die dem Computer entlockt wurden, erschienen den beiden zu wenig unheimverkündend. Minako Hamano kam dann eine geniale Idee. Sie selbst stellte sich ans Mikrofon und schrie, ätzte, wimmerte – das Ergebnis läßt den „Super Metroid“-Spieler erschauern. Nachdem die Musik nun komponiert, gespielt und aufgenommen war und die Geräusche zusammengestellt, wurde das



Wario ist zurück!

Ja, Ihr habt richtig gelesen, Wario, dieser böse, böse Bursche aus Super Mario Land 2, ist zurückgekehrt. Und nicht nur das: Jetzt ist Wario die Hauptfigur in dem neuen Abenteuer WARIO LAND (SUPER MARIO LAND 3) auf dem Game Boy! In 40 Spielstufen (Speicherbatterie ist eingebaut) muß Wario zeigen, wie böse er wirklich ist. Diesmal hat es Wario auf eine Pirateninsel verschlagen. Dort locken Wario wertvolle Schätze, mit deren Hilfe er sich sein Traumschloß kaufen will. Ob das Mario gefallen wird? Na, seht selbst, und stürzt Euch ins Abenteuer.



Die Geschichte...

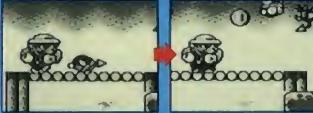
... von Wario Land nahm am Ende von Super Mario Land 2 ihren Anfang. Damals war es Wario nicht gelungen, Marios Schloß zu klauen. Dieser Schmach ließ Wario nicht auf sich sitzen und er einigte auf Rache. Da kam es ihm sehr gelegen, als er ein Gerücht hörte: Die Piraten der Pfefferinsel, so war zu hören, hätten die goldene Statue von Princess Toadstool in ihren räuberischen Besitz gebracht. Ha, dachte sich da Wario, ich, TCH bin der größte und böseste Räuber überhaupt. Und sofort machte er sich auf den Weg, die Pirateninsel Pfeffer zu besuchen. Aber Ihr kennt Euch ja denken, was ihn da erwartet...

Warios Action und Power Ups!

Für sein neues Abenteuer in Super Mario Land 3 hat Wario viele neue Fähigkeiten dazugelernt, die ihm helfen werden, gegen die Übermacht auf der Pirateninsel zu kämpfen. Jede dieser Action-Techniken und Power-Ups verleihen Wario besondere Kräfte, die er gezielt einsetzen sollte. Wenn er sich in einen Super-Power-Wario verwandeln will, muß er jedoch erst den entsprechenden Gegenstand finden. Viel Spaß beim Suchen!

DER RIPPENTRILLER

Warios erste neue Action-Technik! Ist er normal groß, kann er jederzeit auf Knopfdruck seinen Rippentriller einsetzen. Dieser Power-Rempler hält jeden Piraten aus den Socken!



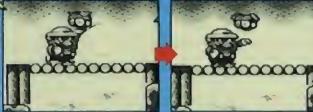
STAMPF SIE!

Diese Technik hat sich Wario von Mario abguckt. Springt Wario auf einen Angreifer, bleibt der sekundenlang wehrlos auf dem Rücken liegen.



WEG DAMIT!

Warios dritte Action-Technik besteht darin, daß er einen Gegner von oben stampft, den benommenen Gegner vom Boden aufhebt und diesen als Wurfgeschoss benutzt.



BLUBBER-SCHUBBER!

Wer es nicht gesehen hat, muß es glauben. Wario kann sich im Wasser bewegen und über ihm fliegende Gegner mit seinem Kopf von unten aus dem Weg schubbern.



Neue Pötte braucht Wario Land!

Überall auf der Pfeffer-Insel sind sogenannte magische Pötte verstreut. Findet Mario einen solchen Pott (norddeutsch für Topf) und zertrümmert ihn, kann er sich in einen bestimmten Super-Power-Wario verwandeln. Und als Super-Power-Wario geht erst richtig die Post ab: Als Drachen-Wario, Stier- oder Jet-Wario, die Wario-Action kennt scheinbar keine Grenzen. In jeder Super-Power-Gestalt hat Wario besonders hinterhältige Tricks auf Lager. So kann er zum Beispiel als Stier-Wario seine Gegner von unten mit seinen Helmhörnern schmerhaft in den Bauch pieksen.

JET WARIO



STIER WARIO



DRACHEN-WARIO

HILFREICHE GEGENSTÄNDE



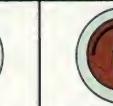
• SCHLÜSSEL

Schlüssel öffnen Türen zu Schatzkammern.



• 10er MÜNZE

Kann auch als Wurfgeschoss benutzt werden.



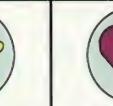
• MÜNZE

Münzen kann Wario nie genug haben.



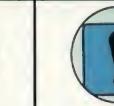
• STERNE

Wario wird schneller und unverwundbar.



• HERZ

Für 100 Herzen gibt es einen Extra-Wario.



• !-BLOCK

Läßt bestimmte Hindernisse verschwinden.

Die Pirateninsel Pfeffer im Überblick:

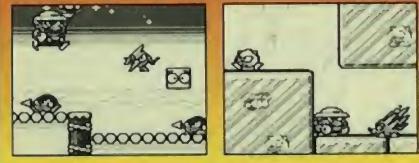
Die Pirateninsel, auf die es unseren raffgierigen Freund Wario verschlagen hat, teilt sich in verschiedene Orte auf, die wiederum in verschiedenen Spielstufen untergliedert sind. Folgende Orte werden wir Euch auf dieser Doppelseite vorstellen: Rice Beach, Sherbet Island, Mount Teapot, Parsley Woods, SS Tea Cup, Stove Canyon und Syrup Castle. Hinter jedem der geheimnisvollen Namen verbirgt sich eine besondere Insellandschaft, mit Gegnern, die von Ort zu Ort verschoben sein können. Wario wird seine liebe Mühe haben, sich durch die gefährliche Pirateninsel zu kämpfen. Nicht ohne

Grund haben die Zuckerröhr-Piraten einen ganz schlechten Ruf. Denn schon seit Generationen machen sie mit ihren Piratenschiffen die sieben Weltmeere unsicher und verstecken ihre gesamten erbeuteten Schätze auf der Pfefferinsel.



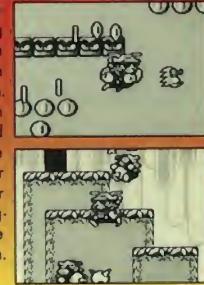
SHERBET ISLAND

Sherbet Island schmiegt sich als kleine Extrainsel an die linke obere Flanke der Pfeffer-Insel und ist, bedingt durch ihre Nähe an ein angrenzendes Eismeer, ganzjährig von einer tückischen Frostschicht überzogen. Wario muß Sherbet Island betreten, wenn er in seinem Abenteuer weiterkommen will. Es erwarten ihn dort neben über der Insel verteilten Schatztruhen eine Menge 1-Ups, wenn er den dortigen Endboß besiegt.



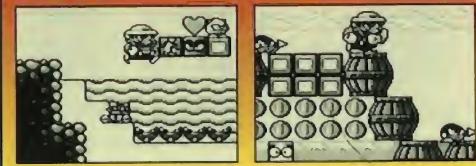
MOUNT TEAPOT

Den wunderbaren Namen hat der Ort der besonderen Anordnung seiner Berge zu verdanken, die sich in anmutiger Eleganz zu der Form einer Teekanne zusammenfügen. Eine Menge Piraten treiben in den Bergen ihr Unwesen, aber sie sind nicht so leicht zu bezwingen, wie ihre Kumpane vom Rice Beach. Der Endboß thront wie ein überirdischer Herrscher auf der Spitze der Berggruppe, hoch oben, wo schon die Wolken den Gipfel weich umfließen. Es ist „Tee-Time“!



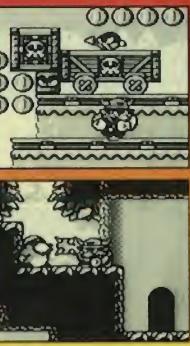
RICE BEACH

Rice Beach ist der erste Ort, den Wario betreten wird, wenn er auf der Pfefferinsel landet. Es ist eine halbmondförmige Bucht, rund geschwungen, als hätte ein übermenschlicher Riese vor langer Zeit in die Unterseite der Insel gebissen. Feiner, weißer Sand lädt zum Sonnenbaden ein – wären da nicht die Zuckerröhr-Piraten, die Wario sofort von ihrer Schatz-Insel vertreiben wollen.



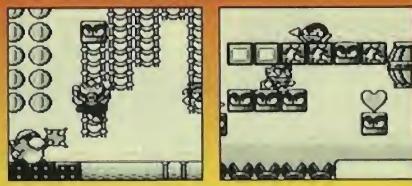
PARSLEY WOODS

Eine gewalige Ebene mit vielen Hindernissen, urwüchsigen Bäumen und geheimnisvollen Eingängen in das Innere der Erde bilden den unheimlichen Ort namens Parsley Woods. Hier, im eigentlichen Herzen der Pfeffer-Insel, haben die Zuckerröhr-Piraten ihren Bergbau kultiviert und viele Stollen in die Erde gegraben. Wario wird unter anderem Bumerang-werfenden Enten und vielen Löwen begegnen.



SS TEA CUP

Als Wario das berüchtigte Piratenschiff SS Tea Cup zum ersten Mal sieht, fällt er fast um vor Lachen. Das Ding sieht für ihn aus, wie ein schwimmender Nachtopf. Aber er sollte sich von diesem äußerem Schein nicht täuschen lassen – diese Gegend ist brandgefährlich: Blitzschnelle, beißwütige Alligatoren, die nach seinen Beinen schnappen, ausgehungerte Haie mit rasiermesserscharfen Zahnen reißen und Vögel, die Bomben tragen, sind nur ein paar nette Einwohner, die Wario das Zähneklappern und Beineschlittern lehren werden.



STOVE CANYON

Tief im Inneren der Pfeffer-Insel, dort, wo die Erde noch flüssig ist und der Atem der Tiefe nach eierfauligem Schwefel stinkt, befindet sich das für Piraten und ihre Familien beliebte Ausflugs-Ziel Stove Canyon. Der Boß dieser schweißreibenden Gegend ist ein feuerspuckender Hitzkopf, der zum Frühstück kleine Feuerdrachen verspeist und sich mit glühenden Nägeln die Fingernägel sauber macht. Ein übler Burschel!



SYRUP CASTLE

Die äußere Form von Syrup Castle, ein Totenschädel, weist den willigen Besucher darauf hin, was ihn erwartet: Wario wird in der Piratenzentrale seine liebe Mühe haben, den nächsten Tag zu erleben.

Hey, niederes Gesindel – ich bin der Geist von Syrup Castle! Mit mir gibt es kein Zuckerschlecken – versprochen!



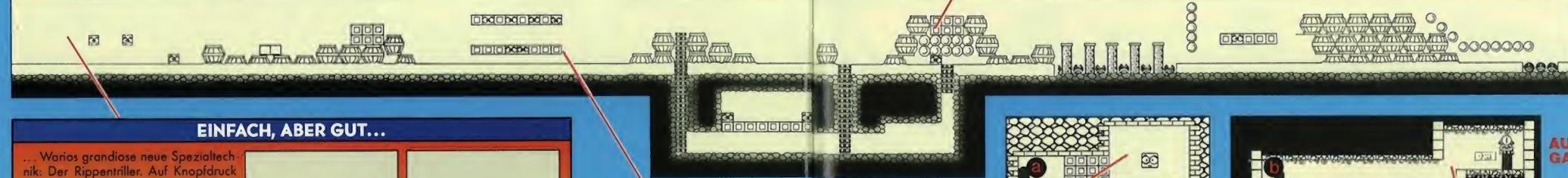
Warios Abenteuer beginnt!

RICE BEACH

STUFE 1

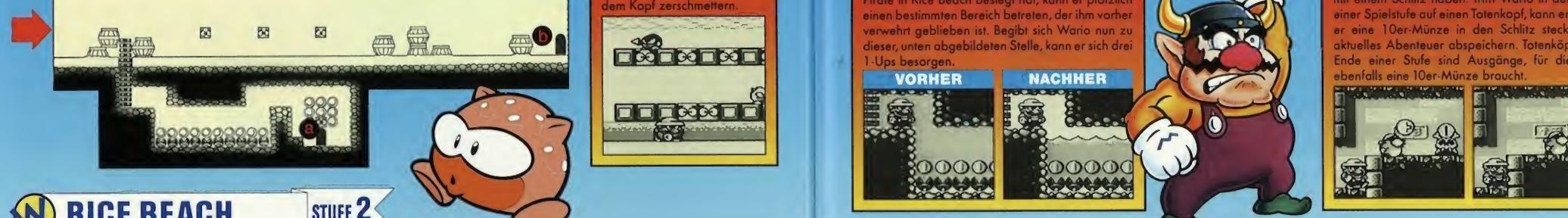
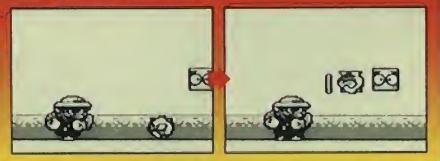
Noch etwas seekrank von der langen Reise, beginnt Wario die Erkundung von Rice Beach, seiner ersten Station auf der Pfefferinsel. Zuerst schüttelt er sich ein wenig, um die Obelkeit in seinem Magen zu ver-

START



EINFACH, ABER GUT...

... Warios grandiose neue Spezialtechnik: Der Rippentriller. Auf Knopfdruck rumpelt er ein Stück zur Seite und wirft seine Gegner einfach benommen auf die Erde. Wenn Wario will, kann er den benommenen Gesellen hochheben und durch die Luft werfen – das macht Wario riesig Spaß.



RICE BEACH

STUFE 2

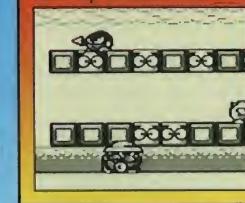
In der zweiten Stufe von Rice Beach werden die Gegner langsam schwerer, aber Wario konnte sich in der ersten Stufe schon nach Herzenslust aufwärmen – Rippentriller und Gegner-durch-die-Luft-schleudern macht ihm irre Spaß. Doch jetzt muß er langsam aufpassen. Da gibt es zum Beispiel kleine Kreaturen, die sich zu einem Gummiball aufblasen können und sehr gefährlich sind.



Der obere Weg ist gefährlicher als der untere. Achtung: Stacheln an der Decke.

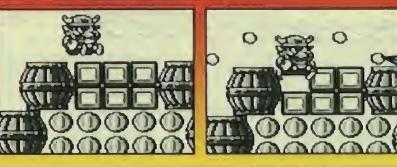
KRIECHEN

Wario kann auch unter Hindernissen kriechen und diese mit dem Kopf zerschmettern.



BLÖCKE VON OBEN ZERSTÖREN!

Hinter jedem Felsblock können sich nützliche Gegenstände wie beispielsweise Münzen, Herzen oder Power-Ups verbergen. Wario sollte daher möglichst alle Blöcke entlang seines Weges zerstören, damit er für seinen später geplanten Schloß-Kauf genug Bargeld und Schätze zusammengerafft hat.



VORHER & NACHHER

Wenn Wario nach langem Überlegen, Probieren, Raten oder viel Glück den ersten Endboss Spiked Pirate in Rice Beach besiegt hat, kann er plötzlich einen bestimmten Bereich betreten, der ihm vorher verwehrt geblieben ist. Begibt sich Wario nun zu dieser, unten abgebildeten Stelle, kann er sich drei 1-Ups besorgen.



TOTENKÖPFE

Im Verlauf seines Abenteuers wird Wario öfters an Statuen gelangen, die die Form eines Totenkopfes mit einem Schlitz haben. Trifft Wario in der Mitte einer Spielstufe auf einen Totenkopf, kann er, wenn er eine 10er-Münze in den Schlitz steckt, sein aktuelles Abenteuer abspeichern. Totenköpfe am Ende einer Stufe sind Ausgänge, für die man ebenfalls eine 10er-Münze braucht.



Bonus-Spiele

HOP ODER TOP

Im Bonus-Spiel „Hop oder Top“ hat Wario drei Versuche, Münzen zu gewinnen oder zu verlieren.



BOMBEN KEGELN

Im Bonus-Spiel „Bomben-Kegeln“ kann ein geschickter Wario Extraherzen oder 1-Ups gewinnen.





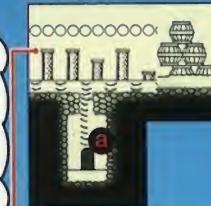
RICE BEACH

STUFE 3

Gemeiner Treibsand ist ein bestimmendes Element dieser Stufe. Wario muß sich vorsehen und darf nicht zu lange auf diesem Untergrund stehen bleiben. Bestimme Schätze sind jedoch unter dem Treibsand versteckt und können nur dort gefunden werden. Die dritte Stufe besitzt einen zweiten Ausgang, der nur erreichbar ist, wenn die Höhlen mit Wasser gefüllt sind.



Berühr mich nicht von vorne, sonst spürst Du meine Dorne!
HAHAHA!!!



EINGANG



DIE RIPPENTRILLER-GEFAHR!

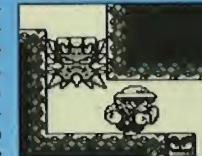
Nicht immer bringt Warios legärer Rippentriller den erwünschten Erfolg. In der dritten Stufe von Rice Beach wird Wario auf eine stachelige Kreatur treffen (siehe Bilder rechts), die seinen Power-Rempfer locker abwehrt. Wario muß in dieser Situation den Angriff von oben starten und seitliche Attacken vermeiden.



RICE BEACH

STUFE 4

Ein riesiger Stachelschieber wird Wario in der 4. Stufe von Rice Beach bedrängen – da hilft nur eines: Reißausnehmen! Gelingt Wario die Flucht nach rechts, muß er an einer bestimmten Stelle auf einen kleinen Vorsprung hüpfen und auf den Stachelschieber warten, der dann als Reiseplattform dienlich sein wird. Es geht weiter nach rechts, wobei Warios gut abgestimmte Sprünge überlebensnotwendig werden.



Wario: Renne um Dein böses Leben!

Vorsichtig nach rechts, springen und ducken!

Zerdrückte Feinde bringen 10 Münzen!



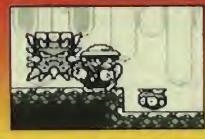
RICE BEACH

STUFE 5

Der letzte Abschnitt in Rice Beach vor dem Endboß. Wario sollte sehr vorsichtig sein und alle Münzen einsammeln. Später, wenn er den Endboß besiegt haben sollte, wird sich die Landschaft verändern.

DODOS DORT!

Wenn Wario in der 5. Stufe versucht, mit dem Rippentriller schnell unter den Senkstichern durchzuschlüpfen, sollte er sehr vorsichtig sein: Dodo-Tieren warten manchmal auf der rechten Seite, so daß er nicht mehr ausweichen kann. Als Stier-Wario überlebt er besser.



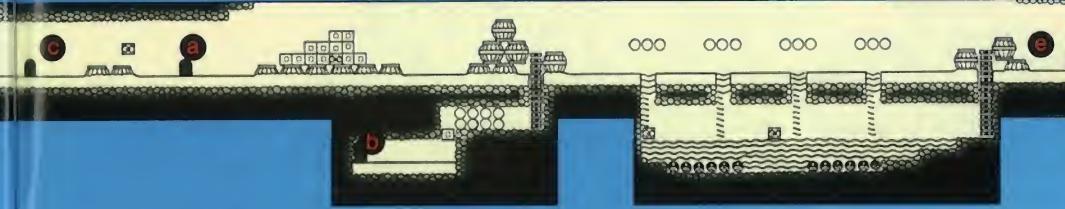
EINGANG



Komm her, Wario!
Ich mache aus Dir Piraten-Haschee!



EINGANG



ACHTUNG FALLE!

Wario sollte Situationen in der 5. Stufe von Rice Beach vermeiden, die der rechten Abbildung ähneln. Befolgt der zukünftige Schloßbesitzer nicht diesen Rat, ist er hoffnungslos verloren und verliert eines seiner kostbaren Leben. Ob Wario das böse findet?



VERSTECKE!

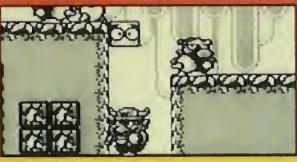
Wenn Wario nach reichlich Übung den Endboß von Rice Beach besiegt hat, sollte er den rechts gezeigten Ort nochmals aufsuchen. Wasser ist plötzlich eingedrungen, so daß Wario nun einen oben gelegenen Bonusraum erreichen kann.



AUS-GANG

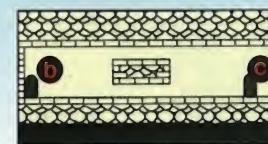
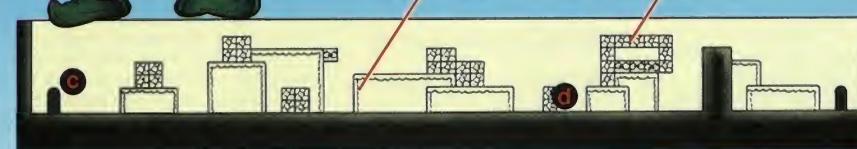
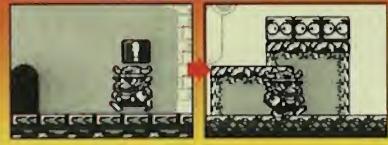
STAMPFE GURAGURA

Die dicken, fetten Guragura Weibchen werfen mit Eisenkügeln. Wario muß sie von oben stampfen!



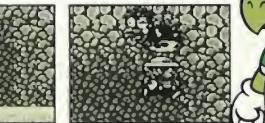
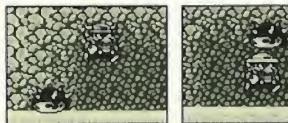
I-BLOCK

Rechts neben einer Tür wird Wario auf einen Block treffen, auf dem ein Fragezeichen prangt. Wenn Wario diesen Fragezeichenblock zerstört, verschwinden in dieser Stufe bestimmte Hindernisse.



DER ERSTE BOß: SPIKED PIRAT!

Spiked Pirat, der erste Boß in Rice Beach, ist im wahrsten Sinne des Wortes eine harte Nuß – und zudem ganz schön stachelig. Am verletzbarsten ist sein Kopf, wenn er steht, und noch mehr, sein Bauch, wenn er zusammengekugelt nach oben steigt – dann zuschlagen.



KIRBY'S PINBALL LAND™



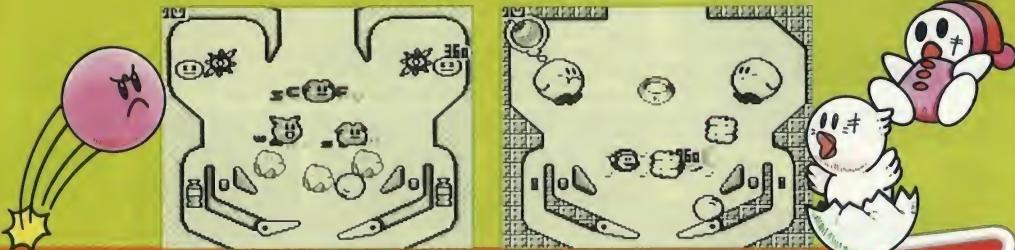
Kirby is back! Diesmal präsentiert sich der Edelknödel als Hauptdarsteller in einem schnellen Spiel mit heißer Action, Kirby ist im Pinball Land gelandet. Damit Ihr nicht genauso durchdreh wie Kirby im Spiel, hier ein paar Tips, mit denen es sich im Pinball Land besser leben lässt... (mm)

Eine runde Sache!

Kirby ist der neue Star von Nintendo. Kein anderer Held zuvor, Mario einmal ausgenommen, erreichte bisher eine so große Beliebtheit wie der rosarote Tischtennisball. Nach den Spielen „Kirby's Dreamland“ auf dem Game Boy und „Kirby's Adventure“ auf dem NES, sowie einem kleinen Gastauftritt in „The Legend Of Zelda - Link's Awakening“ kehrt Kirby nun auf dem Game Boy zurück, als Flipperkugell

RANKING	
1	ZEPHYRA 00100000
2	PHYSALI 00080000
3	DENDROB 00050000
4	GERBERA 00030000

Wer sich hier eintragen kann, hat den Titel Edelknödel wahrlich verdient. Doch dahin ist es ein langer Weg.



Hi-Score Hunting!

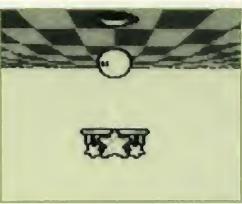


Wer schlägt den Highscore von Zephyra, einem der Programmierer von HAL, der Herstellerfirma von Kirby, der nicht mehr und nicht weniger als 100.000 Punkte beträgt? Wenn Ihr es versuchen wollt, erwarten Euch nachfolgend ein paar Tricks, um möglichst viele Punkte auf Euer Konto zu bekommen. Eines vorweg, am Ende einer jeden Stufe erwartet Euch ein Endgegner, der natürlich einige Punkte einbringt. Dennoch solltet Ihr zunächst davon absehen, ihn unschädlich zu machen, denn je länger Ihr Euch in der Stufe aufhaltet, desto mehr Punkte könnt Ihr erlangen.



Gutes Timing!

Um möglichst viele Punkte zu machen, ist es wichtig, daß Ihr es schafft, den Ball wieder ins Spiel zurückzubefördern, wenn Ihr ihn einmal verloren habt. Hierbei kommt es besonders auf das Timing an. Deshalb solltet Ihr diese Situation trainieren.



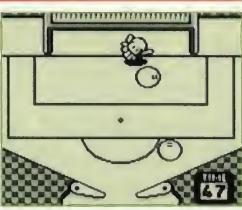
Laßt den Boß warten!

Jede Stufe besteht aus drei Stufen, wobei in der jeweils dritten Stufe eine Aufgabe gelöst werden muß, um zum Endboß der Stufe zu gelangen. Um möglichst viele Punkte zu sammeln, solltet Ihr diese Aufgabe zunächst nicht lösen.



Punktejagd!

Die beste Möglichkeit Punkte zu sammeln, bietet sich Euch in den Bonusstages, die wir ja bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Hier ist es wichtig, sofort mit der Punktejagd zu beginnen, denn Eure Zeit ist begrenzt.



Sammelt möglichst viele Punkte bei den Endgegnern!

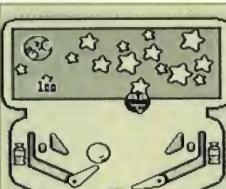


Außerdem wichtig...

Ruhe bewahren!

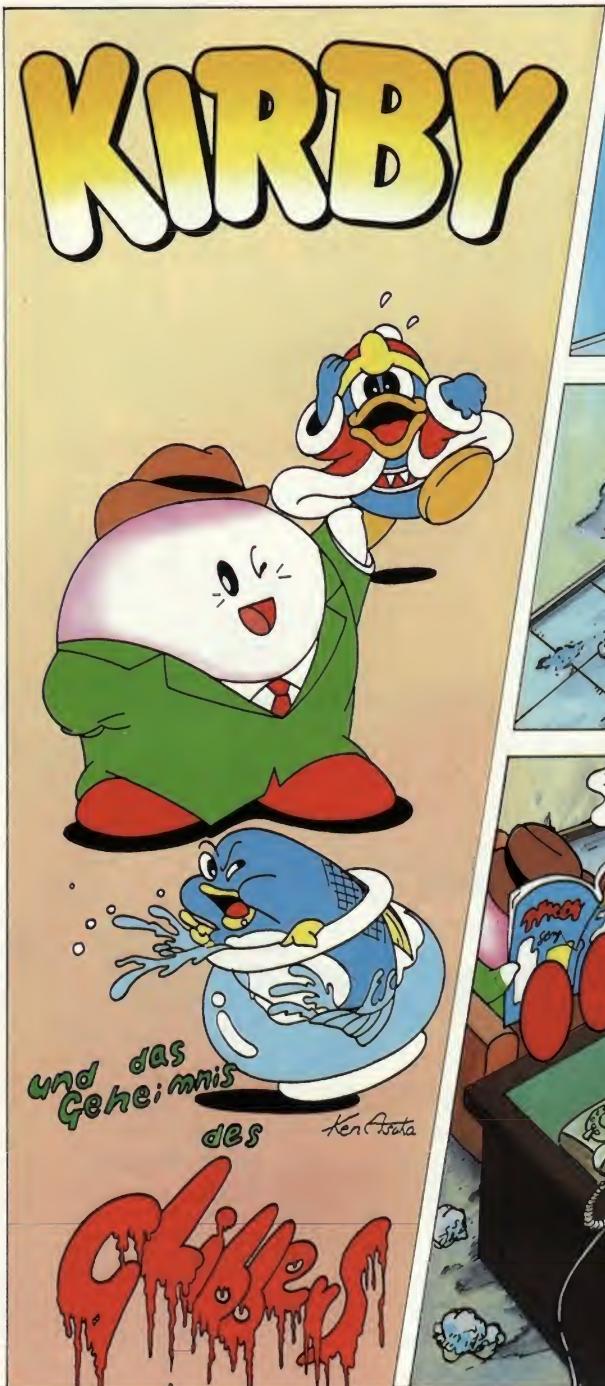
Bisher ist es nicht vielen gelungen, die Tilt-Funktion zu aktivieren, indem man kräftig am Flipper „rütelt“. Manchmal kann sie Euch jedoch großen Nutzen verschaffen und eine zweite Chance einbringen...

Um im Pinball Land erfolgreich auf Highscorejagd zu gehen, ist es sinnvoll, zunächst alle Grundtechniken genauestens zu trainieren, um auf alle Situationen im Spiel vorbereitet zu sein.



Macht Pausen!

Die Highscorejagd erfordert höchste Konzentration. Klar, daß diese nach einer gewissen Zeit bei manchem etwas nachläßt. Spätestens dann solltet Ihr eine kleine Pause machen, um später frisch und munter weiter zu spielen.





The Legend of ZELDA™

Link ist der Held,...

... welcher auserkoren ist, das Königreich Hyrule zu retten. Nur wenn das Triforce, jenes Symbol der Götter, dessen Dreiecke Weisheit, Kraft und Mut verleihen, wieder zusammengesetzt ist, kann Prinzessin Zelda aus Ganons Klauen befreit werden. Mit allen Mitteln versucht Ganon, der die Macht in Hyrule an sich gerissen hat, zu verhindern, daß die acht Teile des Triforce von Link wieder vereint werden können.

Ganon weiß, sobald Link die Kräfte des Triforce besitzt, wird er den Todesberg erklimmen und Ganon zu einem vernichtenden Duell herausfordern.

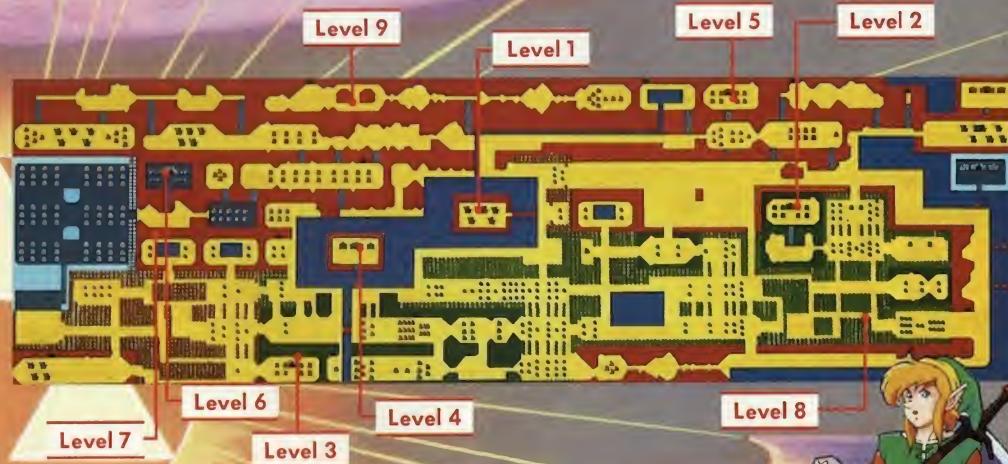


★★ DAS SPIEL ★★

Als Link sich aufmacht, das Königreich Hyrule von den bösen Dämonen rund um Ganon zu befreien, ahnt er nicht, welche Gefahren auf ihn warten. Insgesamt acht Level gilt es zu erobern und jeweils einen Verlieswächter zu besiegen. Doch damit nicht genug: Link muß ganz Hyrule absuchen, um die notwendigen Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu finden, damit er den furchterlichen Gegner überhaupt gewachsen ist. Glücklicherweise gibt es noch ein paar weise Männer und Frauen, die ihm hilfreich zur Seite stehen – allerdings ist ihre Hilfe nicht immer selbstlos. Manche lassen sich die Hilfsbereitschaft teuer bezahlen – ein Preisvergleich lohnt sich! (pn/mm)

Der volle Überblick

In acht verschiedenen Verliesen hat Prinzessin Zelda die acht Teile des Triforce versteckt. Sie werden von Schergen des dämonischen Ganon bewacht, die einer nach dem anderen von Link besiegt werden müssen. Erst mit der Kraft des kompletten Triforce kann Link Ganon bezwingen.



Level 2

Level 5

Level 9

Level 1

Level 9

Level 1

Level 9

The Legend of ZELDA

Das erste Zelda Abenteuer spielt sich größtenteils auf einer Oberwelt ab, die viele Geheimnisse verbirgt. Hier finden sich neben vielen versteckten Gegenständen und Unmengen von Dämonenhorden auch die Eingänge zu den Dungeons, in denen Link seine Abenteuer zu bestehen hat. Einige Eingänge sind einfach zu finden, andere sind gut versteckt.

Die Oberwelt



Wenn sich Links Herzzeuge auf fünf erhöht hat, ist er in der Lage, sich das mächtige White Sword zu holen.

Im Nordosten der Welt hat Link die Möglichkeit, den Silberring kauflich zu erwerben.



In den Tiefen der Kerker...

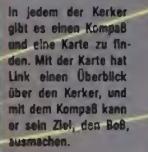
... ruht ein Geheimnis, beschützt von dem unendlich, abgrundtief Bösen. Im Spiel gilt es, die Geheimnisse von acht rätselhaften Verliesen zu lösen und die Teile des Triforce Reliktes zusammenzufügen. Welchen Dungeon Link zuerst erkundet, bleibt ihm überlassen. Dennoch gibt es eine bestimmte Reihenfolge, die den Spielablauf etwas einfacher macht. Die Rätsel einiger Dungeons sind einfacher zu lösen, als die anderer.



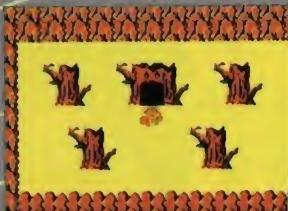
Da einige der Türen im Kerker verschlossen sind, muß Link sich auf die Suche nach den dazugehörigen Schlüsseln machen.



Anderer Türen dagegen, öffnen sich nur, wenn Link alle Bögen besiegt oder, wie in diesem Fall, einen Block bewegt.



In jedem der Kerker gibt es einen Kompaß und eine Karte zu finden. Mit der Karte hat Link einen Überblick über den Kerker, und mit dem Kompaß kann er sein Ziel, den Böß, ausmachen.



Natürlich sind in den Verliesen nicht nur Fallen und Gegner, sondern manchmal auch nützliche Dinge zu finden. In diesem Fall hat Link den Dämonenhaken entdeckt, ein uraltes Relikt.

Der Kerkerwächter



Der Acker im Herzen

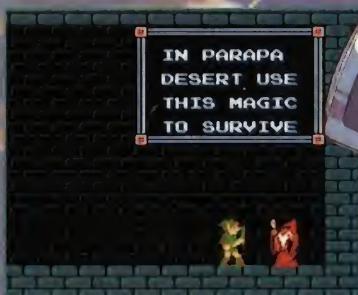
Im Kampf für das Gute

Im Gegensatz zum ersten Abenteuer, ist THE ADVENTURE OF LINK etwas anders aufgebaut. Auch hier gibt es zwar eine Oberwelt, doch wenn Link eine Stadt betritt, oder auf einen Gegner trifft, ändert sich die Perspektive. Das Geschehen wird dann von der Seitenansicht gezeigt . . . etwas völlig Revolutionäres für Zelda-Verhältnisse.



Dies ist der Punkt, an dem Link sein Abenteuer beginnt und immer wieder fortsetzt.

Sobald Link mit einem Gegner in Berührung kommt, ändert sich die Perspektive.



eines Helden ist steinig...

Die Katakomben der Paläste

Allein auf seine Beharrlichkeit angewiesen ist Link in seinem zweiten Abenteuer. In den Katakomben der Paläste wird er nämlich vergeblich nach Karte oder Kompaß suchen. Ebenfalls verändert ist die Perspektive, die Link diesmal aus der Seitenansicht auf seinem Weg durch die Dunkelheit zeigt. Doch auch in den Palästen des zweiten Abenteuers gilt es, das Böse zu bezwingen. Viel Glück, Link!



Um in die tiefsten Tiefen des Kerkers zu gelangen, muß Link den magischen Lift benutzen. Wird er es schaffen?



Oh Zeiten, oh Wunder! Link hat die magische Wunderkerze gefunden. Ob ihm jetzt ein Licht aufgeht? Wenn nicht, sieht es schlecht für ihn aus. Viel Spaß, Link!



The Adventure of
LINK

Der Kerkerwächter



KIRBY'S ADVENTURE



Träume werden wahr...

... wenn es Kirby diesmal schafft, den 7. Teil des Sternenzepters wiederzufinden. Mit diesem letzten Bruchstück des Sternenzepters kann der magische Traumbrunnen wieder fließen, ein traumhaftes Vergnügen! Aber aufgepaßt:

Nicht nur die wilden Poppy-Brüder, Mr. Tick-Tack und das alte Walroß werden Kirby nochmals begegnen, sondern auch Leo Glutbrut, Hammer-Dammer, Scherenjohnny und die Drehwurm-Kröte!

(ak)



Regenbogenträume

EINGANG

1. Tür

Kirby ist sehr gespannt, welche Gemeinden ihm diesmal im Land der Regenbogenträume widerfahren werden. Er ist ja schon einiges gewöhnt und hat im Verlauf seines Abenteuers viele Fähigkeiten dazugelernt. Diese Erfahrungen werden hier helfen.

Laser los!

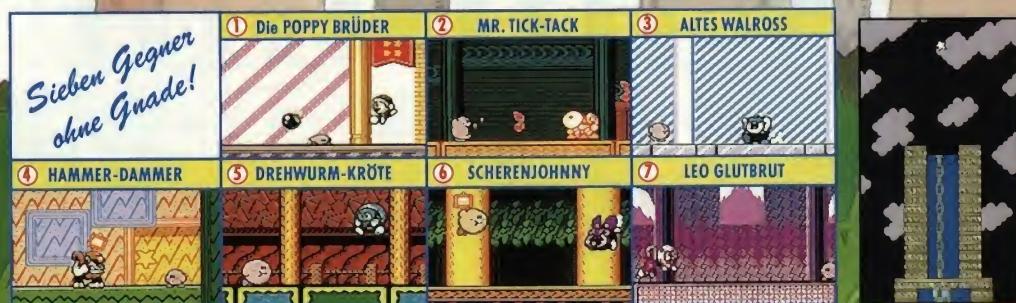
Gleich am Anfang des ersten Raumes kann sich Kirby dank seiner besonderen Saugfunktion in einen Super-Duper-Laser-Kirby verwandeln. Mit dieser hitzigen Fähigkeit gewappnet, kommt Kirby ohne Probleme durch die gewinkelten Gänge. Da Kirbys Laserstrahl von den schrägen Wänden reflektiert wird, kann er auch Gegner treffend flamieren, die sich über oder unter ihm befinden. Nicht von schlechten Eltern, denkt sich der verträumte Kirby, und erreicht den Durchgang D am besten als Feuer-Kirby.



EINGANG

2. Tür

Ein Kampf, scheinbar ohne Ende, erwartet nun Kirby auf seinem weiteren Weg, den versiegten Traumbrunnen wieder zum Sprudeln zu bringen. Wenn Kirby vorankommen will, muß er sich jedem Gegner stellen und ihn besiegen. Zum Glück kennt er diese übeln Burschen schon und hat sich die beste Gewinn-Taktik gut gemerkt. Selbst wenn Kirby nicht mehr weiter weiß, helfen ihm seine geübten Reflexe und gutes Timing. Immer in Bewegung bleiben, ist sein siegreiches Motto.



3. Tür

Nachdem Kirby seinen aerodynamisch geformten Körper durch die dritte Tür bewegt hat, reibt er sich mit seinen knuddeligen

Händchen die Augen: In welchem Regenbogenland bin ich gelandet?

EINGANG



6. Tür

Jetzt ist es für Kirby fast nur noch ein Katzensprung bis zu Nickerchen, seinem ärgsten Widersacher. Doch die Technik mit dem

Katzensprung beherrscht der kleine, runde Nimmersatt noch nicht. Nun denn, zu Fuß, süßer Knödell

EINGANG



AUSGANG



Seiten-Angriff!

Besonders in Abschnitt „Durchgang A nach B“ sollte sich Kirby vor Gegnern in acht nehmen, die ihn von beiden Seiten bedrängen.

4. Tür

Türen über Türen, denkt sich Kirby, das kann nichts Gutes verheißen. Und wirklich, hinter der 4. Tür erwarten Kirby ein paar besonders hinterhältige Gemeinden. Aber Kirby lässt sich nicht irre machen und fegt alle Gegner vom Platz.



Achtung: alles umrutschen!

Im Abschnitt E muß Kirby besonders achtsam agieren: Obgleich Kreaturen versuchen, sich von oben auf Kirby fallen zu lassen. Kirby sollte also immer ein achtsames Auge, oder auch zwei, nach oben werfen. Aber bitte nicht zu weit.



5. Tür

Halt, Stop – hat hier jemand hinter der 5. Tür Amok gerufen? Oder Feuer marsch? Wie auch immer, Kirby wird mit diesen zwei Techniken gut weiterkommen, wenn er sie beherzt und ohne Zögern einsetzt. Den durchgeknallten Reifen bezwingt Kirby, wenn er seine Ableger aufsaugt und sie ihm gegen die Reifenprofile feuert: Da kommt Stimmung auf!

Echt sturmisch!

Ist Kirby schwundfrei oder leidet der lustige Knödel unter Höhenangst? Diese Frage wird sich bald beantworten. Spätestens dann, wenn er von zugigen Winden in die Tiefe gerissen wird. Aber auch so mancher Gegner versucht, ihn hinunter zu schubsen. Als Feuer-Kirby meistert er diese Schwierigkeiten im Fluge nach rechts ohne größere Probleme.



König Nickerchen erwartet Kirby

Niemand weiß mit letzter Sicherheit zu sagen, wie Nickerchen zu seinem abgefahrenen Namen gekommen ist. Später behaupten jedoch, seine Gegner fallen vor lauter Angst in Ohnmacht, wenn sie seiner angesichtig werden, was dann aussieht als würden sie ein Nickerchen halten. Das findet Kirby zum Platzen komisch, und er hofft, Nickerchen Manieren beizubringen.



Das mit der Nachhilfe in Sachen gutes Benehmen ist aber nicht so einfach, wie es sich Kirby gedacht hat. Nickerchen ist eine verdammt harte, flinke Nuß, die man nicht so einfach knacken kann. Kirby sollte immer auf Distanz bleiben, springend ausweichen, die Hammerattacke aufsaugen und den Stern gegen Nickerchen feuern. Mit viel Übung klappt es.



Worauf Nickerchen geschlagen scheint, blickt er mit Verzweiflung. Ist dies das Ende von Kirbys Abenteuer?

SAUGER	SCHLITTERER	STAMPFER	KUGLER	HAMMER
Nickerchen versucht Kirby schmerhaft einzusaugen. Weitläufig drüberhopsen!	Nickerchen rempt Kirby mit voller Wucht um. Weitläufig drüberhopsen!	Nickerchen springt hoch und versucht, Kirby in den Boden zu rammen. Weitläufig drüberhopsen!	Nickerchen verwandelt sich in eine Hartschalen-Kugel. Geschickt weg-springen und hüpfen.	Nickerchen schlägt zu. Den Stern einsaugen und gegen Nickerchen spucken. So gehts!

DONKEY KONG CLASSICS

Die meisten von Euch kennen Mario als Schildkröten jagenden Klempler. Nur die wenigsten wissen, daß er vor diesem Beruf lange Jahre als Tierwärter im New Yorker Zoo gearbeitet hatte, bis ihn eine Affenfellallergie zum Jobwechsel zwang. (mm)



DONKEY KONG

Marios Freundin wurde entführt und Eure Aufgabe ist es nun, sie wieder zu befreien. Doch stellt Euch das nicht zu einfach vor, denn der Entführer heißt Donkey Kong und ist der Urenkel des mächtigen King Kong. Verständlich, daß er alles daran setzen wird, um den mutigen Klempler an seinem Vorhaben zu hindern.



Level 1

Um Euch am Hochklettern zu hindern, rollt Donkey Kong in dieser Stufe Fässer von oben herunter. Mario hat die Möglichkeit, die Fässer zu überspringen oder sie mit dem Hammer zu zertrümmern. Dabei sollte er sich allerdings nicht zuviel Zeit lassen, denn von unten verfolgen ihn Feuerbälle. Für jedes übersprungene Fuß erhält Mario 100 Punkte.

Level 2

In diesem Level muß Mario Aufzüge und Leitern benutzen, um seine Freundin Pauline zu erreichen. Feuerbälle und umherfliegende Wagenheber hindern ihn daran. Schwierig wird es auch beim Springen. Mario sollte seine Sprungkraft nicht überschätzen. Ganz leicht kann so ein Klempler im Abgrund landen.



2-Retter-Modus

Im Zwei-Spieler-Modus wird abwechselnd versucht, Donkey Kong dingfest zu machen. Außerdem ist es möglich, das Spiel schwieriger zu machen, indem man sich für Spiel A oder für Spiel B entscheidet. A ist die einfache Version, B ist die etwas schwierigere.



Level 3

Mario muß die acht Bolzen einsammeln, mit denen die Stahlträger verbunden sind. Auf diese Weise kann er auch unliebsame Verfolger abhängen, denn diese können nicht springen. Falls sie ihm dennoch zu nahe kommen, kann er sich mit dem Hammer gegen sie wehren. Doch Vorsicht, mit dem Hammer kann Mario nicht springen.



DONKEY KONG JR.

Nachdem Mario Donkey Kong bezwungen hatte und seine Freundin Pauline wieder frei war, sperrte er ihn einfach in einen Käfig. Nun macht sich Junior Kong daran, seinem Papa aus der Patsche zu helfen. Erstmals ist Mario der Bösewicht, den Ihr bekämpfen müßt.

Level 1

Gleich im ersten Level muß der kleine Bananenvertilger seine Qualitäten als Klettermaxe unter Beweis stellen. An Lianen hängend bahnt er sich den Weg nach oben, wo Mario den Schlüssel zum Käfig des Affenvaters beaufsichtigt. Zwischen den Lianen hängen leckere Früchtchen, die eine Menge Punkte bringen.



Level 2

Auch in dieser Stufe gilt es wieder den Schlüssel zu ergattern. Als Hilfsmittel steht Donkey Jr. diesmal ein Trampolin zur Verfügung, das ihm dabei hilft, auch auf höher gelegene Plattformen zu springen. Doch Vorsicht, mit den Vögeln ist nicht gut Kirschen essen, wenn man sie berührt. Und das kann schnell geschehen.



Level 3

In diesem Level muß der kleine Nachwuchsgorille die Elektro-Plattformen überwinden, um Mario den Schlüssel zu entlocken. Hier muß Donkey Jr. seine ganze Geschicklichkeit aufbringen, denn die Plattformen sind gut bewacht. Sie werden von den Elektro-Mollies umkreist, die für Affen sehr ungesund sind.



2-Affen-Modus

Auch Donkey Kong Jr. verfügt über einen 2-Spieler-Modus. Ihr könnt hierbei abwechselnd versuchen, den Vater des Bananenvertilgers zu befreien. Falls Euch der A-Modus zu einfach ist, spielt einfach auf dem B-Modus.



1 PLAYER GAME A
1 PLAYER GAME B
2 PLAYER GAME A
2 PLAYER GAME B

Level 4

Nun geht es darum, sich an Ketten nach oben zu hängen und die Schlüsselloch zu stecken. Jetzt ist Papa Kong befreit. Doch so einfach läßt sich Mario nicht unterkriegen, er greift mit Vögeln und Schnapp-Gebissen an.



Hier noch einmal die dramatischsten Bilder des ersten Donkey Kong Abenteuers. Zunächst hatte Donkey Kong die Freundin von Mario entführt, dieser hatte es aber geschafft, sie zu befreien und Kong dingfest zu machen...



... was dem Sohn von Donkey Kong natürlich gar nicht gefiel. Erst machte er sich sofort auf, seinen Vater zu befreien, was ihm schließlich auch gelang, obgleich sich Mario als ein hartnäckiger Gegner erwies.

TRICK ZONE

WWF Royal Rumble (Super Nintendo)

Wie ein Ei dem anderen...

Erinnert Ihr Euch noch an Street Fighter II? Habt Ihr auch noch den Code für gleiche Kämpfer gesucht? Solch einen Trick gibt es auch für dieses Wrestlemania Spiel. Wählt „One-on-One“ oder „Tag Team“ im Zweispeler-Modus und bewegt mit dem Steuerkreuz das Bild zu Eurem Lieblings-Wrestler. Drückt auf dem ersten Controller den L-Knopf, damit die WWF-Zeichen im Hintergrund zum Stillstand kommen. Als nächstes müßt Ihr den L- und R-Knopf gleichzeitig drücken und gedrückt halten, aber bevor sich die WWF Zeichen wieder in Bewegung gesetzt haben! Über den Select-Knopf bestätigt der



Ausgeglichener kann der Kampf nicht sein – Mr. Perfect gegen Mr. Perfect.

erste Spieler seine Wahl und braucht nichts weiter zu tun. Drückt nun auf dem zweiten Controller nach rechts und erneut erscheint das Bild Eures Favoriten! Die Ausführung ist recht schwierig, so daß Ihr den Trick öfters probieren solltet.

Jurassic Park (Super Nintendo)

Gegen die Wände



Immer wieder gegen die Wand laufen, dann findet Ihr die Höhle.

Ich habe einen tollen Tip in dem Spiel „Jurassic Park“ herausgefunden. Alle Spieler, die gegen ein Extraleben und Munition in Hülle und Fülle nichts einzuwenden haben, sollten sich auf einen Trip ins Hochgebirge begeben. Wenn

Andreas Pongratz, Gelsenkirchen

Göttliche Faszination

Ihr auf dem Weg zum Schiff seid, und auf der östlichen Bergkette diesen Geheimraum sucht, müßt Ihr folgendes ausprobieren. Versucht, mit Dr. Alan Grant so oft wie möglich gegen die Felswände zu laufen. Wenn Ihr die richtige Stelle gefunden habt, steht Ihr plötzlich im Geheim-Level, in dem sich eine Wand öffnet, hinter der Ihr diese nützlichen Überraschungen finden könnt. Aber der absolute Wahnsinn an dieser Höhle ist, daß Ihr Euch diese Ausrüstungsgegenstände jederzeit und so oft Ihr wollt holen könnt.



Andreas Pongratz, Gelsenkirchen

Mr. Nutz (Super Nintendo)

Levelanwahl und Reserve-Energie

Ihr habt keine Lust bei diesem Spiel immer wieder von vorne zu beginnen? Dann habe ich einen tollen Tip für Euch: Haltet im Titelbild, während man Mr. Nutz und „Start/Options“ sieht, auf dem 2. Controller Start, Select, L und R gedrückt. Nun drückt Ihr auf dem Steuerkreuz Oben, Oben, Oben, Unten, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts. Anstelle des Wortes

START erscheint nun CHEATER. Startet nun mit dem 1. Controller das Spiel und Ihr könnt mit der R-Taste die einzelnen Abschnitte anwählen. Außerdem könnt Ihr mit der L-Taste Eure Energie immer wieder auffüllen. Jetzt kann ich Euch nur noch viel Spaß bei den Abenteuern mit Mr. Nutz wünschen. Bis bald!

Ronald Mike, Michelstadt/Odw.

Rainbow Bell Adventures (Super Nintendo)

AufgePOWER!

Die niedlichen Charaktere Twinbee, Winbee und Gwinbee sind ständig auf der Suche nach Power-Glocken, die sich als wertvolle Ausrüstungsgegenstände erweisen. Gleich zu Beginn des ersten Abschnitts könnt Ihr deshalb eine gewinnbringende Flugreise unternehmen. Fliegt auf geradem Weg nach oben, durchbrecht die Wolkendecke und achtet auf die Höhenanzeige. Bei 9.999 Metern erreicht Ihr ein einträgliches Glockenspiel. Langwierig? Für alle denen diese Fahrt durchs All zu lang erscheint, gibt es folgenden, praktischen Trick: Drückt Pause und dann Oben, Oben, Unten, Unten, L, R, L, R, B und A. Funktioniert übrigens für beide Spieler!

WWF Royal Rumble (Super Nintendo)

Wie ein Ei dem anderen...

Für alle, die mit ihrem Latein am Ende sind und kein Weiterkommen mehr sehen, haben die Programmierer von Factor 5 einen Code eingelegt, der es Euch ermöglicht, auch in die tieferen Geheimnisse dieses Action-Adventures vorzudringen. Wenn Ihr der Meinung seid, in einem der Abschnitte vor einer unlösbarer Situation zu stehen, habt Ihr es in der Hand, mit dieser Tastenkombination in die nächsten düsteren Verliese

der Alien-Queen vorzudringen. Um von einer Ebene in die nächste zu gelangen, müßt Ihr das Spiel mittels der Start-Taste pausieren und nun auf dem Steuerkreuz folgende Befehle eingeben: Rechts, Links, Unten, Rechts. Anschließend betätigt Ihr den A-Knopf, um Euren Levelsprung perfekt zu machen. Wenn Ihr nun erneut den Start-Knopf drückt, erwartet Euch im nächsthöheren Level eine weitere Herausforderung.

Super Turrican (Super Nintendo)

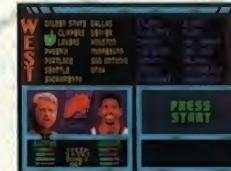
Levelsprung gefällig?

In dem Spiel „NBA Jam“ haben die Spiele-Designer geheime Spielfiguren bzw. prominente Persönlichkeiten versteckt. Um den Spieler Eurer Wahl zu steuern, müßt Ihr die untenstehenden Initiativen eingeben. Zusammen mit der Eingabe des letzten Buchstaben drückt Ihr die daneben angegebenen Tasten gleichzeitig.

NBA Jam (Super Nintendo)

Ballakrobaten gesucht!

Spielername:	Initialen:	Tasten:
P. Funk	DIS	L, Start, A
Al Gore	NET	L, R, A
Bill Clinton	ARK	L, Start, X
Jamie Rivett	RJR	R, Start, X
Sal Divitta	SAL	L, R, X
Mark Turmell	MJT	R, Start, A
Air Dog	AIR	L, Start, X
Scruff	ROD	R, Start, X
Kabuki	QB•	L, Start, X
Chow Chow	CAR	L, R, X
Weasel	SAX	L, R, X



Mit dem Code könnt Ihr Euch US-Präsident Bill Clinton mit ins Team holen.



Na bitte, der US-Präsident persönlich punktet für Eure Mannschaft.

Jurassic Park (Super Nintendo)

Gegen die Wände



Immer wieder gegen die Wand laufen, dann findet Ihr die Höhle.

Ich habe einen tollen Tip in dem Spiel „Jurassic Park“ herausgefunden. Alle Spieler, die gegen ein Extraleben und Munition in Hülle und Fülle nichts einzuwenden haben, sollten sich auf einen Trip ins Hochgebirge begeben. Wenn

Andreas Pongratz, Gelsenkirchen

Sim City (Super Nintendo)

Bauplätze zu verschenken!

Solltet Ihr Euch als Bürgermeister bei sämtlichen Landflächen bewährt haben, könnt Ihr mit folgendem Trick 1000 weitere Karten anwählen: Beginnt mit einer neuen Stadt und wählt irgendeine Landkarte aus. Wenn Ihr erkennt, daß die Nummer der Landschaft zwar gleich geblieben ist, es sich hier aber um eine neue Karte handelt. Diesen Trick könnt Ihr bei allen Landkarten anwenden!

Rock 'N' Roll Racing (Super Nintendo)

Ein Wikinger als Rennfahrer

Für alle Rennfreaks, die den Geschwindigkeitsrausch in diesem intergalaktischen Rennen mit einem anderen Fahrer als den vorgegebenen erleben wollen, haben wir diesmal tief in die Trickkiste gegriffen. Um mit Olaf, einem der Stars aus dem Spiel „The Lost Vikings“, zu starten, müßt Ihr im Fahrerwahlbildschirm folgende Kombination eingeben. Haltet Select, L und R gedrückt und bewegt anschließend das Steuerkreuz nach rechts, bis Ihr zu Olaf gelangt. Nun macht Euch selbst ein Bild über die drei hervorragenden Fahreigenschaften (Beschleunigung 1, Höchstge-



Olas, der verlorene Wikinger, taucht durch eine Tastenkombination als Rennfahrer wieder auf.

schwindigkeit 1, Kurvenlage 1) dieses Vorzeiptiloten. Zum Schluß oft genug zu über, damit man eine Chance hat, zu gewinnen. Hier ein Trick für alle entnervten Super Mario Kart-Piloten: Versucht, inner-

Level 25:	XYLZ
Level 29:	XLZG
Level 33:	WJQK
Level 37:	BZVG
Level 41:	BRPK
Level 45:	VLHX

Jetzt könnt Ihr ganz nach Lust und Laune in die angegebenen Levels einsteigen und auf diesem Weg dem Grauen ein Ende setzen.

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Extraleben

Wem ist das noch nicht passiert: Man fährt Runde um Runde, Rennen um Rennen und jedesmal bei der Entscheidung fehlen die Karts, um die letzte Strecke oft genug zu über, damit man eine Chance hat, zu gewinnen. Hier ein Trick für alle entnervten Super Mario Kart-Piloten: Versucht, innerhalb eines Cups dreimal die gleiche Position unter den ersten vier Fahrern zu erreichen. Schafft Ihr es also, dreimal 1., 2., 3. oder 4. zu werden, Klingelt das Extra-Kart-Konto und Ihr bekommt einen Versuch hinzu. Schon sind die Chancen gestiegen, den Goldpokal endlich zu holen.

TRICK ZONE

Super Empire Strikes Back (Super Nintendo)

99 Extraleben

Wir haben eine versteckte Bonushöhle entdeckt, in der Ihr Euch für den extrem schwierigen Weg in der Wolkensstadt noch einmal mit ausreichend vielen Extraleben ausrüsten könnt. Diese Höhle befindet sich auf Han Solos Weg zur Gefriermaschine (3. Abschnitt innerhalb der Wolkensstadt). Nachdem Ihr dort mit der zweiten Plattform nach unten gefahren seid, geht nach rechts bis zu der Stelle, an der zum ersten Mal die schwebenden Kugeln auftauchen, die



Auch wenn es unheimlich erscheint: Han Solo sollte sich links in den Abgrund fallen lassen.



Einige Bonusgegenstände und – nach mehrmaligem Wiederholen bis zu 99 – Extraleben warten auf Han.

Final Fight 2 (Super Nintendo)

Gleiche Kämpfer

Wer kennt das nicht? Da spielt man zu zweit und dann wird man doch neugierig auf den Kämpfer, den der andere steuert. Dieser wiederum ist mit ihm so zufrieden, daß er ihn nicht hergeben möchte. Damit das nicht zu unnötigen Temperamentsausbrüchen führt, probiert doch mal diesen Trick. Drückt auf dem Titelbildschirm **Unten, Unten, Oben, Oben, Rechts, Links, Links, Rechts**. Drückt danach

Aero The Acrobat (Super Nintendo)

Level überspringen

Hier eine gute Nachricht für alle, denen „Aero the Acrobat“ ohne Passwort- oder Speicherfunktion zu schwer war. Mit diesem Trick könnt Ihr die einzelnen Levels überspringen und so schnell zu dem Level vordringen, in dem Ihr zuletzt gespielt habt. Drückt im Titelbildschirm [dort wo START und OPTIONS zu sehen ist] folgende Tastenkombination: **Unten, A, Unten, Y, Unten, A, Unten**.

Pop'N Twin Bee (Super Nintendo)

Höherer Schwierigkeitsgrad

Wer dieses putzige Action-Spiel auf Schwierigkeitsgrad 7 bereits durchgespielt hat, wird mit Freuden vernehmen, daß wir einen Trick herausgefunden haben, wie Ihr den Schwierigkeitsgrad auf Level 8 heraufsetzen könnt. Wählt den Optionsbildschirm an und drückt dann folgende Tastenkombination: **Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B und A**. Schon erscheint der „Game-Level 8“, den Ihr jetzt anwählen könnt. Eines müßt Ihr jedoch bedenken: Durch die Tastenkombination habt Ihr die Tastenbelegung verändert. Achtet darauf, sonst erlebt Ihr während des Spiels eine böse Überraschung.

Yoshi-Fan

Einer der größten Yoshi-Fans ist Sandra Koch aus Berlin. Im Jahre 1992, noch bevor das Super Nintendo in Deutschland erschien, spielte sie bereits Super Mario World auf dem amerikanischen Super Nintendo, während eines Urlaubs in Florida. Von diesem Moment an, hatte sie den sympathischen Krokodil in ihr Herz geschlossen. Verständlich, daß sich seitdem alle Yoshi-Spiele in ihrer Sammlung wiederfinden. Doch natürlich hat die 13jährige noch mehr Hobbies außer Nintendo spielen. So interessiert sie sich beispielsweise für Tiere und Natur, spielt Badminton und Tischtennis und zeichnet gerne. Was, dürfte klar sein... Yoshis.



Zelda IV – Link's Awakening (Game Boy)

Suche nach Herzteilen



Eine Prise Zauberpulver bringt das Skelett in der Wüste zum Reden.

Ich habe einen tollen Tip für alle, die bei der Suche nach den heißbegehrten Herzteilen schon graue Haare bekommen haben. Sicher kennt Ihr alle die Durstwüste. Wie Wüsten es so an sich haben, ist es dort sehr trocken und staubig. Dennoch gibt es auch in dieser

Einöde einen Freund, der unerem Helden für sein beschwerliches Abenteuer auf der Insel Cocolint einen wertvollen Hinweis gibt. Um die begehrte Information über die Lage eines der Herzteile zu bekommen, müßt Ihr dem Skelett in der Wüste mit Eurem Zauberpulver die lang ersehnte Erfreisung verschaffen. Nachdem Ihr nur die Knochen zu neuem Leben erweckt habt, müßt Ihr nur noch gespannt der Schilddrung lauschen. Und nun nehmt die Beine in die Hand, um keine Zeit zu verschwenden, das Geheimnis des Windfisch-Eis zu knacken. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Wolfgang Ehlers, Kempten

Star Trek – The 25th Anniversary (Game Boy)

Probleme mit Kirk?

Für alle diejenigen unter Euch, die Probleme haben, Captain James T. Kirk sicher durch die Galaxis zu begleiten, möchte ich folgende Passwörter präsentieren:

- 1. Planet: 0523.4
- 2. Navigationskarte: 7552.3
- 2. Planet: 6541.2

- 3. Navigationskarte: 5570.1
- 3. Planet: 4567.0
- 4. Navigationskarte: 3516.7

Nun müßt es Euch eigentlich gelingen, die zwölf Teile des Disruptors zu finden und somit den Frieden im Universum wiederherzustellen.

Robert Peter, München



Mitgliedsverpflichtung

Mitgliedschaft verpflichtet, denkt sich Kamil Cvitkovic aus Berlin. Zumindest hinsichtlich der Briefe, die der 16jährige regelmäßig jede Woche an Nintendo schreibt. Manchmal gehen sogar zwei Briefe in der Woche von Kamil bei Nintendo ein. Das nennt man wahre Begeisterung. Auch bei den Hobbies des Berliners steht Nintendo klar an erster Stelle. Gefolgt von zwei weiteren Freizeibeschäftigungen: Star Trek und Basketball. Die bevorzugte Konsole von Kamil ist zur Zeit das NES mit seinen Spielen Super Mario Bros. 1-3, Zelda, Jurassic Park und Kid Dracula. Als Star Trek-Fan verabschiedet sich Kamil natürlich mit vulkanischem Gruß.

Parodius (Game Boy)

Eisiger Bonus

Ich muß Euch einfach erzählen, was ich vor kurzem bei dem Spiel „Parodius“ für den Game Boy herausgefunden habe: Im dritten Level dieses lustigen Action-Spiels ist ein Bonuslevel versteckt. Nachdem Ihr den Weltraum verlassen habt und in dem eigentlichen Level durch die eisbedeckten Höhlen fliegt, könnt Ihr nach einer Weile unter Euch ein Wasserloch entdecken. Fliegt durch diese Öffnung und Ihr gelangt in einen geheimen Abschnitt, in dem Ihr unzählige Extraleben sammeln könnt. Und das ist noch nicht alles – Ihr

gelangt anschließend automatisch in den Level 4 und habt nun gute Chancen, dieses verdeckte Abenteuer zu bestehen.

Timo Öztürk, Bocholt



Das Wasserloch am Boden ist der Eingang zu einem Bonuslevel.

DER KLASSIK-TIP: Metroid (NES)

Versteckte Energiecontainer!

In den Tiefen von Zebes sind insgesamt acht Energiecontainer versteckt. Davon sind sechs Stück offensichtlich zu sehen. Samus Aran kann zwar maximal auch nur sechs Stück mitnehmen, aber trotzdem ist es natürlich interessant, auch die beiden Verstecke zu kennen. Der eine ist in Brinstar verborgen, gleich nachdem Ihr am Anfang die beiden ersten blauen Schleusen passiert habt. Schießt nach oben an die Decke und der Energiecontainer wird sichtbar. Um ihn zu erreichen, solltet Ihr mit dem Eisstrahler einen Gegner an der rechten Wand einfrieren. (Tip für „Super Metroid“-Fans: Vielleicht hältst Ihr mit Samus Aran auf dem Super Nintendo an einer ähnlichen Stelle Ausschau?) Zu dem zweiten versteckten Container gelangt Ihr nach dem Sieg über den Mini-Boß Kraid. Schießt rechts unten gegen die Wand und springt dann nach

oben zur Tür. Jetzt schnell zur Kugel zusammenrollen und in



Nachdem Kraid besiegt wurde, kann sich Samus den Container holen.

der Luft in Richtung des Containers drücken.



Oben in der steinernen Decke verbirgt sich der Container.

The Lost Vikings (Super Nintendo)

Für Neugierige

Es ist schon eine langwierige Reise, die man mit den verlorenen Wikinger durchstehen muß, um ihnen nach Hause zu helfen. Allerdings macht es auch riesigen Spaß. Es soll allerdings auch Vikings-Fans geben, deren Neugierde ihnen einfach keine Ruhe mehr läßt und die unbedingt wissen wollen, wie es mit Baleog, Olaf und Erik weitergeht. Die folgenden Paßwörter wird diese Ungeduldigen beruhigen:

Level 1: BBBB
Level 2: GR9T
Level 3: TIPT
Level 4: GRND
Level 5: LLMO
Level 6: FLOT
Level 7: TRSS
Level 8: PRHS
Level 9: CVRN
Level 10: BBLS
Level 11: VLCN

Verzweifelt

Aus Esslingen-Berkheim erreichte uns ein verzweifelter Brief von Marco Schobner. Der 12jährige hatte wohl schon über zehn Mal versucht, als Spielerprofil im Magazin zu erscheinen, ohne Erfolg. Einer seiner Freunde riet ihm sogar schon, sich an ein anderes Magazin zu wenden, um sein Glück dort zu versuchen. Doch das ist nun nicht mehr nötig, denn Marco hat es geschafft, er ist Spielerprofil im Nintendo Magazin. Bereits seit drei Jahren besitzt er einen Game Boy und ein NES, sowie eine ständig wachsende Anzahl von Spielen. Zu seinen absoluten Favoriten zählen neben Mario und den Turtles auch Soccer und der Klassiker Ice-Climber. Wir hoffen, daß Marco auch weiterhin ein treuer Nintendo-Fan bleibt.



Super Pang (Super Nintendo)

Levelanwahl

Wenn Ihr bei dem ausgewählten Schwierigkeitsgrad ein bestimmtes Level des Tour Modus nicht bewältigen könnt, ist es Euch mit folgendem Trick möglich, das nächste anzusteuern. Nachdem Ihr durch „Game Start“ in den Spiel-Auswahlbildschirm gekommen seid, müßt Ihr nacheinander die Tasten L, R, R, L betätigen und anschließend das Steuerkreuz nach oben und unten bewegen. Dadurch gelangt Ihr in eine versteckte Level-Auswahl und könnt nun mit dem Steuerkreuz das gewünschte Level auswählen. Nun ist es für Euch als Buster Brother kein Problem mehr, die Welt vor den hüpfenden Blasen zu retten. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Run Saber (Super Nintendo)

Verwandlungskünstler aufgepaßt!

Dieser einfache Code erlaubt es Euch, etwas mehr Farbe in dieses actiongeladene Modul zu zaubern. Für alle modebegeisterten Spielefreaks, denen das Einheitsgrau der cybernetischen Kampftruppe zu trist ist, haben die Spieldesigner eine Tastenkombination eingebaut. Dieser Trick ermöglicht es Euch, zu jeder Zeit des Spiels Einfluß auf das äußere Erscheinungsbild der jeweiligen Spielfigur zu nehmen. Um die Kleidung bzw. deren Farbgestaltung zu ändern, müßt Ihr während des Spielgeschehens mit dem Start-Knopf eine Pause einlegen, um anschließend mit dem Select-Knopf einen tiefen Griff in die „Kleiderkammer der Helden“ zu tönen. Mittels dieser Kombination habt Ihr die Möglichkeit, Eure Spielfigur in acht modischen Farben durch dieses futuristische Abenteuer zu führen.

Wing Commander – The Secret Mission (Super Nintendo)

Unbesiegbarkeit und Levelanwahl

Die alten „Wing Commander“-Veteranen unter Euch wissen, daß es beim ersten Teil dieses Weltraum-Action-Spiels eine Tastenkombination gab, mit der man unverwundbar sein und gleichzeitig noch die verschiedenen Levels anwählen konnte. Wer diesen Trick jedoch bei „The Secret Mission“ ausprobieren, wurde enttäuscht – er funktionierte nicht. Aber jetzt

die sensationelle Nachricht: Wir haben das versteckte Optionsmenü entdeckt, in dem Ihr diese Einstellungen vornehmen könnt. Drückt im Titelbildschirm (dort wo START und Schwierigkeitsgrad angewählt werden können) auf Controller 2 gleichzeitig L, R, Start und Select. Schon erscheint der Extra-Bildschirm mit dem geheimen Optionsmenü.

Zelda IV – Link's Awakening (Game Boy)

Verpulvert?

Euch ist bei Eurem Game Boy-Abenteuer mit Link das Zauberpulver ausgegangen? Dann habe ich hier einen tollen Tip, der Euch den langen Weg in den Zauberwald zur Schlummertormöchel erspart. Voraussetzung dafür ist allerdings das Kraftarmband. Also habt Ihr die Djinngrotte schon durchforstet? – Ja, dann kann ich ja loslegen. Begebt Euch

direkt in das Hexenhäuschen und hebt – mit Hilfe des Kraftarmbands – die Vasen hoch. Unter zwei dieser Vasen findet Ihr Säckchen mit Zauberpulver. Diesen Trick könnt Ihr beliebig oft wiederholen. Nun kann ich Euch nur noch viel Spaß beim „verpulvern“ Eures Zauberpulvers wünschen.

Sascha Kreuzer, Troisdorf

NES-Experte

Aus Rheda schreibt uns der 11 Jahre alte Alexander Kämmerer, der jedoch weder verwandt, noch verschwiegert ist mit unserem Herrn Kämmerer aus der Redaktion. Alexander kann getrost als absoluter NES-Fan und -Experte bezeichnet werden, ist er doch Fan solcher Klassiker wie Ice-Climber, Track and Field, Duck Hunt und Kung Fu. Deshalb ist er auch ein wenig enttäuscht darüber, daß sich das Club Magazin in letzter Zeit verstärkt den Neuerscheinungen auf dem Super Nintendo-Sektor widmet. Dennoch, Fan bleibt Fan, zumal sich Alexander demnächst auch ein Super Nintendo zulegen wird. In seiner Freizeit zeigt sich der 11jährige sportlich. Er schwimmt, fährt Rad, spielt Fußball und trainiert Karate.



Special: Turtles Tournament Fighter (Super Nintendo)

10x Continue im Story Modus

Habt Ihr das nicht auch schon erlebt? Ihr spielt bis zum letzten Endgegner, seid kurz davor, das Spiel zu beenden, doch da macht Euch Shredder das Leben schwer. Ehe Ihr Euch versieht, sind all Eure Continues „den Bach runter“ und Ihr müßt von vorne beginnen. Wir haben einen tollen Trick für Euch an Land gezogen, mit dem Ihr jetzt insgesamt zehn Continues habt. Das wird wohl reichen, um dem Oberbösewicht das Fürchten zu lehren. Drückt auf dem 2. Controller

während des Titelbilds zunächst dreimal den B-Knopf, dreimal den A-Knopf und danach siebenmal den X-Knopf. Wenn Ihr jetzt eine Explosion hört, dann hat es geklappt.

Geschwindigkeitstrick

Wie Ihr sicherlich weißt, besteht bei Street Fighter II Turbo die Möglichkeit, die Geschwindigkeit zu erhöhen. Auch bei den Turtles habt Ihr die Möglichkeit, eine weitere Geschwindigkeitssstufe zu bekommen. Probiert mal den folgenden Trick aus, mit dem das Wort „Geschwindigkeit“ in diesem



Für ganz Ungeduldige gibt es einen Trick, mit dem man die Endgegner direkt anwählen kann.

Verzweiflungstechnik im Story-Modus

Es hat Euch bestimmt auch schon geärgert, daß Ihr die Ultra-Verzweigungstechniken im Story-Modus nicht einsetzen könnt, obwohl es manchmal wirklich praktisch wäre. Hilfe nicht – in Form der folgenden Tastenkombination. Drückt dazu auf dem zweiten Controller während des Titelbilds Oben, Links, Unten, Rechts, Links, Rechts. Danach müßt Ihr zuerst den B- und dann den A-Knopf drücken. Wenn es geklappt hat, hört Ihr eine Stimme, die Euch „Excel-ler“ nennt.

Neue Hintergründe

Wolltet Ihr nicht immer schon gegen eine/n Freund/in vor den Hintergrundbildern von „Rat King“ oder „Karai“ kämpfen? Nur leider ging das bisher nicht, da man sie nicht einfach anwählen kann. Gebt mal die folgende Kombination mit dem zweiten Controller und während des Titelbilds ein. Sie ermöglicht Euch, diese Hintergründe im 2-Spieler-Modus anzuwählen.

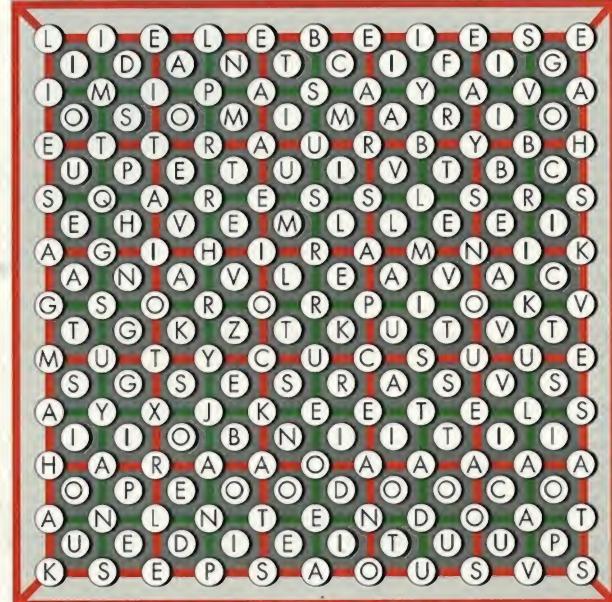
Endgegnerwahl

Könnt Ihr es nicht erwarten, endlich „Karai“ oder „Rat King“ gegenüber zu treten? Gut, kein Problem, dann gebt auf dem zweiten Controller, während das Titelbild zu sehen ist, folgende Tastenkombination ein: X, Oben, Y, Links, B, Unten, A, Rechts, X und Oben. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, ertönt eine Frauenstimme, die „Excellent“ ruft. Jetzt könnt Ihr mit dem zweiten Controller im 2-Spieler-Modus die beiden Endgegner anwählen, wenn Ihr das Steuerkreuz von Shredder aus nach rechts bewegt.

RÄTSEL

Verwirrend!

Sehr verwirrend ist unser heutiges Rätsel. In dem Buchstabenraster sind waagerecht, senkrecht, diagonal und sogar rückwärts acht Begriffe aus der Nintendo-Welt verborgen, die es zu finden gilt. Setzt Ihr die Begriffe richtig in die Lösungskästchen ein, ergeben die grauen Felder von oben nach unten das Lösungswort.



1	□	□	□	□	□	□	□
2	□	□	□	□	□	□	□
3	□	□	□	□	□	□	□
4	□	□	□	□	□	□	□
5	□	□	□	□	□	□	□
6	□	□	□	□	□	□	□
7	□	□	□	□	□	□	□
8	□	□	□	□	□	□	□

Lösungswort:

1. Eine Super-Mischung aus Tetris und Pac-Man.
2. In diesem Spiel bekämpft man die Parasitenbrut.
3. Das nächste große Projekt von Nintendo.
4. Sein Großvater besuchte einst das Empire State Building.
5. Rund und rosa!
6. Er wirft mit seinen Gliedmaßen um sich.
7. Er hat einst Donkey Kong eingesperrt.
8. Jap. für Überlasse-Es-Dem-Schicksal-Laden.

Suchen und Wissen



Na sowas! Luigi hat den abgebildeten Schnipsel auf der Straße gefunden. Irgendwie kommt ihm der Ausschnitt bekannt vor. Können Ihr ihm sagen, auf welcher Seite dieser Aussage sich der Schnipsel wiederfindet?



?? sehr gut gefallen hat. Wüßt Ihr aus welchem?

Auflösungen aus Heft 2-94

Beim Aufräumen hat Simon dieses Bild gefunden. Es ist aus einem Spiel, das ihm sehr gut gefallen hat. Wüßt Ihr aus welchem?

Nur für Kenner: 1. b
2. c
3. b

Impressum

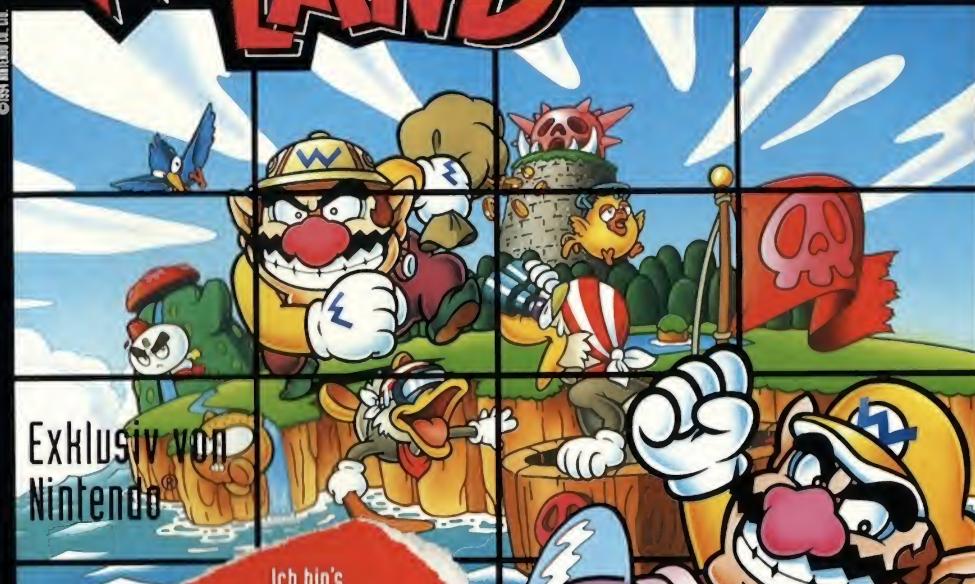
Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm),
Andreas G. Kömmerer (ak),
Marcus Menold (mm),
Doris Kaprau
Redaktionsmitarbeit: Wolfgang Ebert, Harald Ebert,
Michael Friesl
Projektleitung: Riki Ishii
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Gestaltung: Workhouse Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: Conteam, Groß-Gerau
Club-Mitgliederverwaltung: RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo,
Babenhäuser Straße 50,
Postfach 1501,
63760 Groß-Gerau
Konsumentenberatung: 01 30-58 06 (11-19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26-94 09 40 (13-19 Uhr)

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.
Urheberrecht: ©1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.
Alle im Club Nintendo veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.
Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der
Nintendo of Europe GmbH. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Nächste
Club Nintendo
Auszgabe:
August 1994

WARIO LAND™

Endlich ist es da:
SUPER MARIO LAND 3™



Ich bin's,
Wario! Hilf mir, den Schatz
der Piraten zu finden! Hilf mir, ein Schloß zu
bauen, das schöner und größer ist als das
von Mario®! Hilf mir,
mich in Drachen-Wario,
Stier-Wario oder
Jet-Wario zu verwandeln.



Hilf mir, die Super
Power zu bekommen und die
Pfeffer-Insel zu beherrschen.
Ich bin Wario, der Größte und
Reichste in Super Mario Land 3™.

Nintendo®

MEGA MAN

X



Robo-Power,
Cyber-Sound,
Mega-Action!

MEGA MAN X®
©1993 CAPCOM. LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO., LTD.



Du bist ein Profi.
Das bin ich auch. Denn ich
bin Mega Man X®, der ultimative Mega Man®.
Auf dem Super Nintendo® bin ich am besten.
Spiel mich – und Du wirst Teil meiner neuen

Mega-Power. Ich bin die
wahre Herausforderung.
Mit X Buster, meiner neuen
Waffe, kämpfen wir gegen
wahnsinnige Gegner!
Die future-mäßigen
Grafiken und die Spiel-
Action sind einfach
genial. Freak Dich
durch – mit
Robo-Power pur!



Nintendo®